

ARGENTINA $ 3,50 • URUGUAY $ 7,50
AÑO II • Nº 16
DIVERSION PARA TODAS LAS EDADES
INCLUYE POSTER DOBLE PAGINA PINBALL
PC Juegos
MP
MICHAEL JACKSON
VAMOS AL RECITAL CON LOS 100 GANADORES DEL CONCURSO
¡NOS INVADEN LOS FLIPPERS!
PINBALLS



EMPRESA EDITORA
MP EDICIONES S.A.

DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS

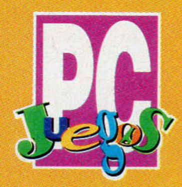
DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

DIRECTOR DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ

DIRECTOR EJECUTIVO
EMILIO URRUTY

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS



DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
GIANNI SABBIONE

COLABORADORES
PABLO VINOKUR
HECTOR MAHMOUD
MARIANO GRASSO
EDUARDO CRAVIOTTO
MARTIN RODRIGUEZ
FERNANDO RICCIO
SEBASTIAN RIOS
MARCELO DAMONTE

JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
FABIANA I. BARREIRO

ARMADO
GUILLERMO RODRIGUEZ

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI

JEFE DE PUBLICIDAD
SANDRO BREHM

PRODUCCION PUBLICITARIA
DELIA DE MARCO

ASESOR LEGAL
DR. MARCELO CASANOVAS

DISTRIBUIDORES
Capital: Distribuidora Cancellaro S.R.L. Interior: D.I.S.A. Uruguay: Martínez-Sanabria. Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna.

PC JUEGOS es una publicación mensual de MP Ediciones S.A. Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, Argentina. Tel. 954-1884/5/6/7,fax 954-1791, BBS 954-1792. Registro de la propiedad intelectual Nº 303003. Impreso en I.P.E.S.A. Octubre de 1993.

EDITORIAL

Todos los juegos de computadoras, para todos aquellos a los que nos gusta jugarlos, son atractivos por una razón u otra. Por ejemplo, los arcades, en donde debemos demostrar nuestra destreza en el movimiento que realizamos desde el teclado, el joystick o el mouse, nos entretienen y logran despejarnos de nuestras tareas cotidianas.

Otros programas son los simuladores deportivos, que nos permiten lograr que nuestro equipo de fútbol gane, aunque sea en la computadora, o convertirnos en un excelente tenista y competir contra los mejores de la materia en Roland Garros o en otro estadio famoso. O los simuladores de vuelo o bien de autos de carrera, que nos invitan a hacer hazañas, sintiendo el rugir de los motores a su máxima potencia.

Todos estos juegos nos llevan a un mundo distinto, en el cual nosotros somos los protagonistas y vivimos una verdadera realidad virtual. Pero dentro de esta amplia gama de entretenimientos existe un tipo de juegos que exige mucho más: éstos son los de aventuras. Si bien exigen mucho más ingenio, ya que debemos resolverlos inteligentemente y llegar al final, éstos tienen un encanto especial, ya que podemos encarnar a un joven pirata o bien a un simpático y no muy despierto muchacho al mejor estilo John Travolta, o a un viajero despistado por el espacio, o a muchos otros extraños personajes.

Pero, poco a poco, los realizadores de aventuras comenzaron a ver que, si bien se pueden crear nuevas historias y por cierto de muy buena calidad, también podían volcarse a los escritores (contemporáneos o no) para producir sus juegos.

Produce una sensación muy agradable la posibilidad de participar en una aventura escrita por Stephen King, Umberto Eco, Gastón Leroux, Sir Arthur Conan Doyle (y la lista sigue), y por suerte cada vez se van incorporando más y más escritores famosos.

Entonces, ya se puede considerar que si bien éstos son juegos interactivos y el argumento está escrito por los grandes de la literatura, las aventuras nos ofrecen una manera más de transmitir cultura, y cuando en el secundario estudiamos de memoria los versos del Cid Campeador o tenemos que leer obligatoriamente las desventuras del Lazarillo de Tormes quizás al día siguiente nos olvidemos de todo; pero de todo lo que hicimos para terminar DarkHalf, o los casos de Sherlock Holmes, o cualquier personaje de las aventuras, seguramente aunque pasen los años recordaremos muy bien todo lo que hicimos con cada uno de los personajes (sin olvidarnos de que los libros son irremplazables).

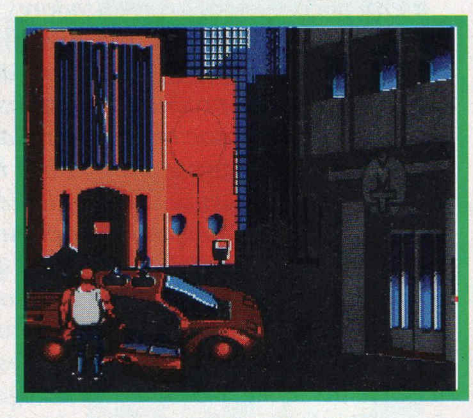
Yo, personalmente, recuerdo muy bien cuando jugué con el Señor de los Anillos y llegaba a la abadía junto a mi fiel seguidor Adzo. ¿O eso era de El Nombre de la Rosa...?

Sergio Claudio Michini

SUMARIO



Pinballs (pág. 26)



Smart, Sexy & Sucker Nippon Safes Inc. (pág. 9)



Ween (pág. 37)

NOVEDADES



BLUE FORCE
de Tsunami Media, Inc.

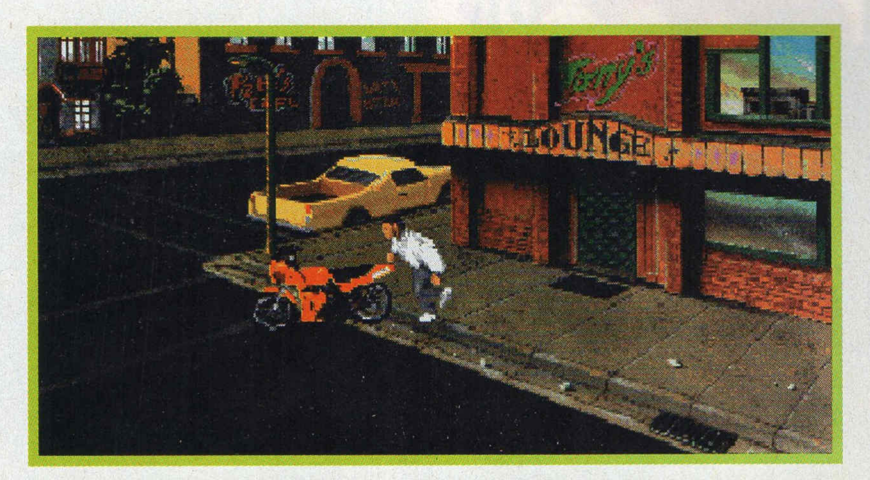
Cuando cargamos esta aventura por primera vez nos hace recordar y llegar a suponer que es el Police Quest 4 (aventura que aún no ha sido realizada por Sierra On Line), pero luego que comienza a desarrollarse la historia, descubrimos que no es así. Si bien tiene algunas semejanzas y en muchas oportunidades vemos claramente la influencia de las aventuras de Sierra On Line, ésta es totalmente distinta y posee unas animaciones y digitalizaciones de una calidad sorprendente.

Claro está que la vida de un policía, las distintas maneras de cómo debe operar en cada caso y los procedimientos a seguir son iguales, aunque esta vez se trate de una aventura realizada por Tsunami Media, Inc. o Sierra On Line.

La historia comienza en el verano de 1984, cuando el padre de Jake Ryan, nuestro protagonista, se encuentra en un bar haciendo un procedimiento para atrapar al integrante de una peligrosa banda de delincuentes. Pero cuando el sospechoso huye, deja caer un pequeño diskette, y tras una persecución por las calles de la ciudad, éste logra escapar.

Unos días después, el delincuente logra entrar en la casa del policía, asesinándolo junto con la madre de Jake Ryan, a sangre fría, para poder recobrar el objeto que había perdido en la entrada del bar.

Once años más tarde, siguiendo la tradición de la familia, Jake Ryan es aceptado como cadete en la Academia de policía con la intención de resolver el antiguo caso en el que fueron asesinados sus padres.





BLUE FORCE

En el primer día de trabajo, luego de recibir las instrucciones, debe concurrir a un llamado para investigar a un delincuente que se encuentra en un yatch en el puerto de la ciudad. Luego toma su moto y se dirige a cumplir la misión.

Esta aventura está repleta de imágenes digitalizadas, con actores verdaderos y una excelente animación. Además, la aventura está acompañada por una suave música y los efectos de sonido reales de los elementos que el protagonista va utilizando para desarrollar su tarea.



NIGEL MANSELL
de Gremlin

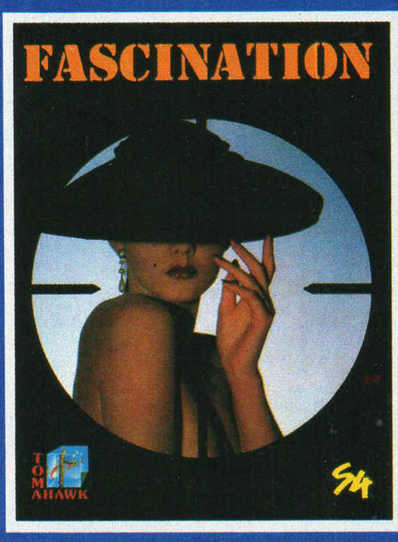
Nigel Mansell, como muchos otros pilotos de Fórmula 1, comenzó a participar en sus primeras carreras a bordo de un Karts. Luego siguió con la Fórmula Ford hasta 1977 cuando sufrió una doble fractura de cuello que lo obligó a retirarse de las

ATREVETE CON LA GENERACION

MULTIMEDIA



Bajo el Louvre de París se está decidiendo el futuro de la tierra.



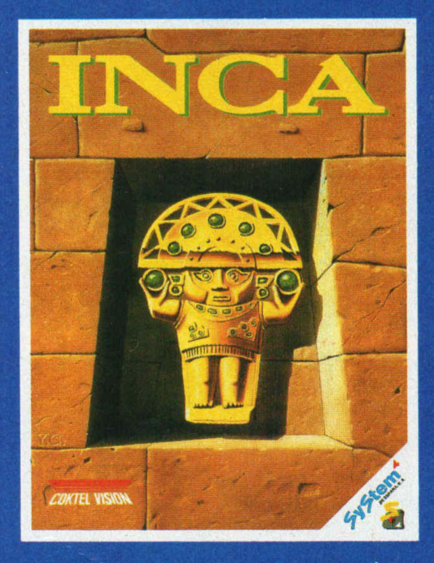
Doralice tiene que recuperar una droga afrodisíaca robada.



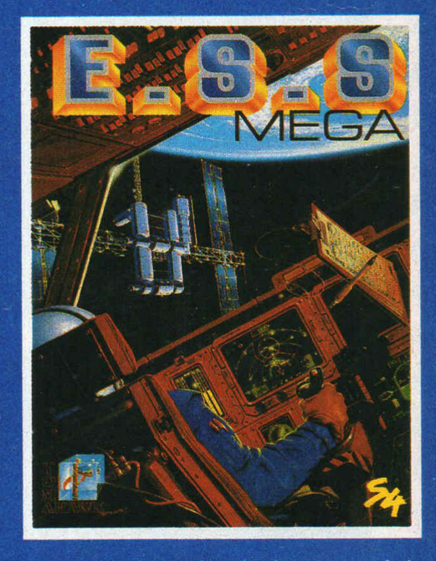
Un valiente corazón depositará tres granos de arena en Revüs. Kraal y sus fantásticas criaturas serán destruidas.



Una nueva y loca aventura de los alucinantes Gobliiins y sus divertidas e imprevistas reacciones.



Piloteá el "Tumi", y traspasá el espacio / tiempo al encuentro de los Incas y su tesoro.



Un completo simulador espacial. Disfrutá del pilotaje en 3D.

OTROS TITULOS DISPONIBLES

BABAYAGA - CAPERUCITA ROJA - H. INTERMINABLE - LONG WOLF - OLIVER & COMPANY - ROGER RABIT - WORLD CLASSIC RUGBY - VIKING CHILD - EMMANUELLE - LIBRO DE LA SELVA - KICK OFF - PARIS DAKAR - NICKY BOOM - UGH! - ABANDONED PLACES - OLYMPICS GAMES - OPERA SUPER SPORT - AGE - ELVIRA -LA COLMENA - GOBLIIINS I - F 16 - FIGHTER COMMAND - GRANDES BATALLAS NAPOLEONICAS - ACTION SPORT - AIR WARRIOR

DISTRIBUIDO POR



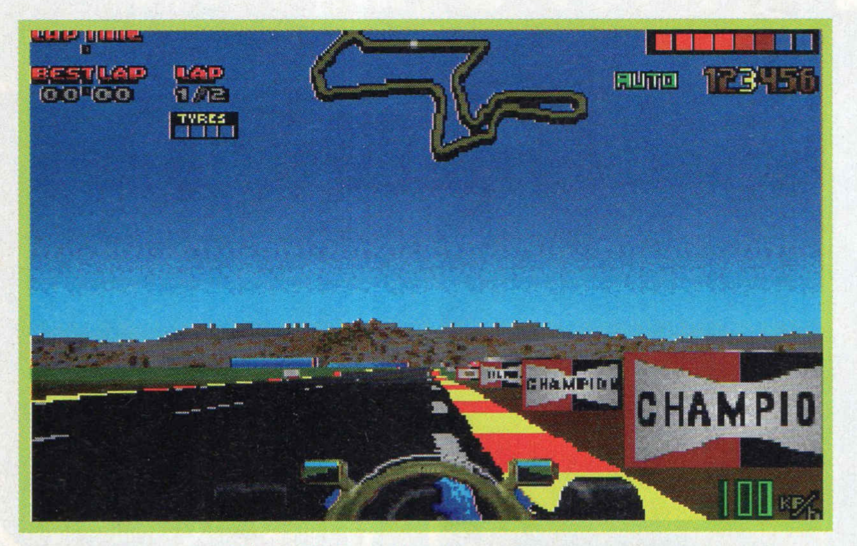
MANUALES Y TEXTOS DE PANTALLA EN ESPAÑOL

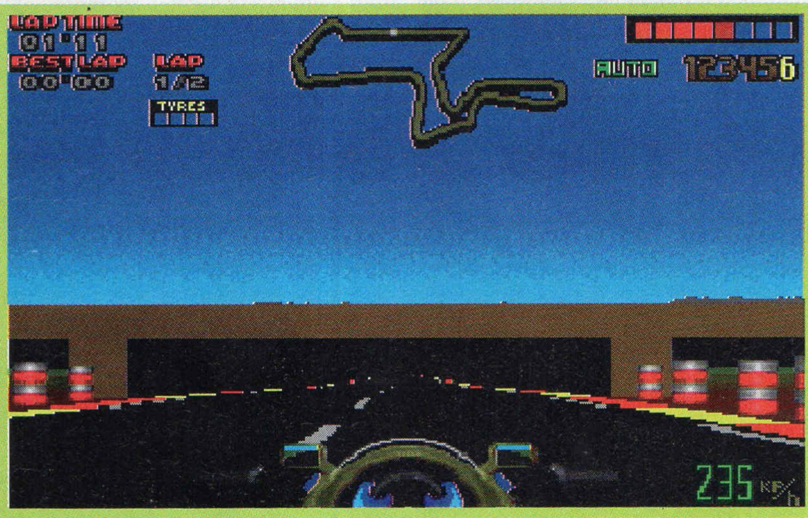
Disponible PC 5 1/4

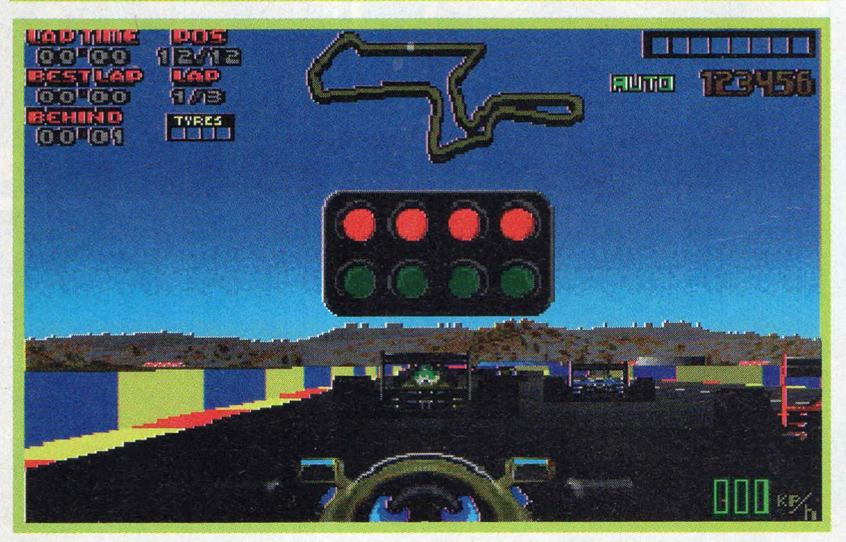
consultar por títulos en CD-ROM

SET SOFT

De SET HOUSE S.R.L. Representante exclusivo de Coktel Vision, Coktel Educative y System 4 de España.
Florida 537 Local 440 (1049) Bs. As.
TE/FAX 393-7047/325-9549
ATENCION A DISTRIBUIDORES DE ARGENTINA, CHILE Y URUGUAY







NIGEL MANSELL

carreras automovilísticas.

Una temporada más tarde regresó con más ímpetu que antes y con la imperiosa necesidad de estar en las primeras colocaciones.

Luego la meta de sus ambiciones fue la Fórmula 3. Para llegar a ella y sin ningún patrocinante, él y su esposa decidieron vender todo para poder entrar en las carreras, pero lamentablemente no tuvieron mucho éxito. Posteriormente le ofrecieron ser el segundo piloto de David Price, aunque con un sólo triunfo. Para entonces, Colin Chapman comenzó a depositar su interés en el joven y prometedor Nigel Mansell.

En 1980, al mando de un Lotus, hizo su primera incursión en la Fórmula 1 en el Gran Premio de Austria, pero como los Lotus no estaban en tan buenas condiciones como en los años anteriores, se tuvo que conformar con unos terceros puestos como premio a su labor.

Así fue como en 1985 se pasó a la escudería Williams donde el triunfo fue la constante que lo marcó como uno de los mejores pilotos de la década.

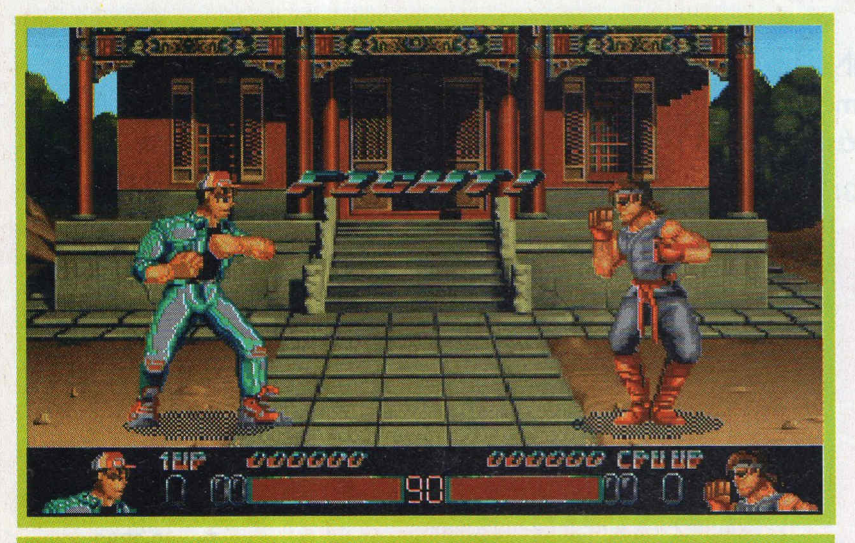
Para la temporada de 1989, Nigel fue piloto de las rojas Ferrari y a pesar de tener un vehículo poco competitivo se ganó la admiración del público italiano, recibiendo en esta época el sobrenombre de "El León".

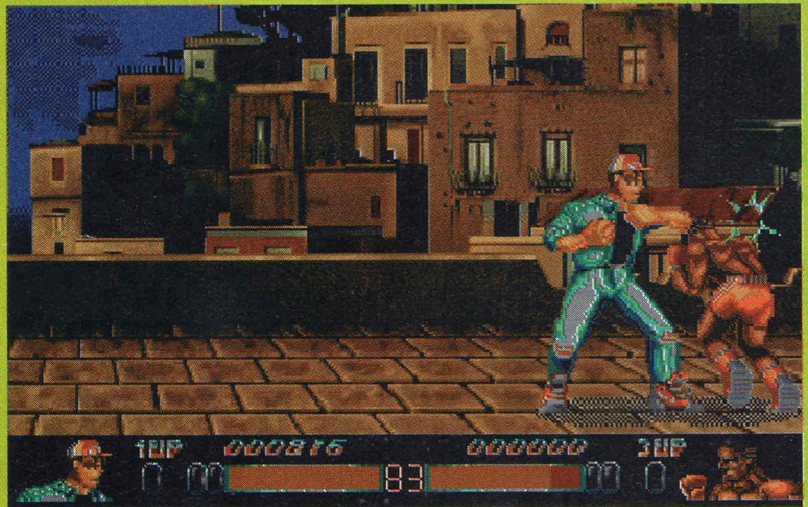
Para 1991 regresó a la escudería Williams, donde su duelo con los McLarens fue muy reñido y por tercera vez obtuvo un segundo puesto en el Campeonato Mundial de Fórmula 1. Nigel Mansell es un gran piloto de Gran Bretaña, en donde se hizo famoso por sus grandes éxitos los que se deben a sus ansias de ganar, su coraje y su talento. Por estas razones podemos decir que 1992 ha sido su año más importante.

Este nuevo juego de Gremlin nos lleva a jugar en un arcade donde simula una muy buena carrera de Fórmula 1.

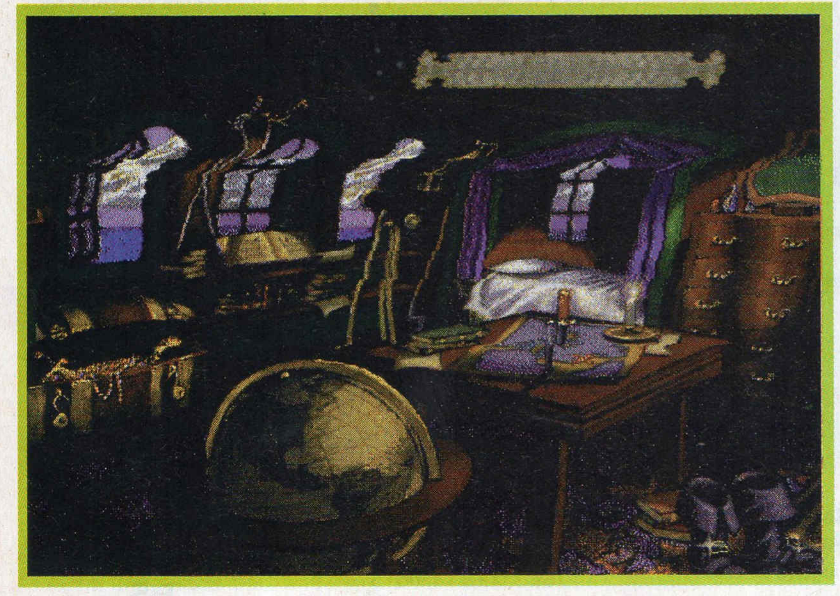
Para poder comenzar una carrera, se debe poner a punto el automóvil que utilizaremos, luego seguiremos para lograr un buen tiempo en la clasificación lo que nos brindará la ubicación en la grilla de partida.

De esta manera, nos encontramos listos para competir por el campeonato mundial o bien para hacerlo en





BODY BLOW



PIRATE GOLD

circuitos aislados.

Es un muy buen juego como para pasar bastante tiempo entretenido.



BODY BLOW
de Team 17

Cuando instalamos este juego y ponemos los parlantes de la tarjeta de sonido lo suficientemente fuerte, nos da toda la sensación de que estamos en un negocio de videojuegos. Este arcade posee muy buenos gráficos, una muy buena animación y una gran cantidad de golpes. Es un excelente juego de lucha.

Contamos con más de diez golpes distintos y algunas combinaciones, y podemos llegar a utilizar distintos tipos de magias, como concentrar toda nuestra energía y destinarla a un sólo punto lejos de nuestro cuerpo como enseñan los antiguos maestros chinos de artes marciales o bien desaparecer y hacernos invisibles como enseñan los Ninjitsu, cuna de los famosos ninjas.

Dentro de los distintos personajes que podemos utilizar se encuentran, el joven Nik, el arrogante Dan, el boxeador Junior, el maestro Loray, el karateca Yitu, la bella María, el zumo Dug, el musculoso Kossak, el enmascarado Ninja y el elegante empresario Mike. Podremos luchar en un violento campeonato pero lo más interesante es que se puede jugar hasta con 8 competidores, pero solamente de a dos por turno, es decir por cada pelea.



PIRATE GOLD
de MicroProse

Este juego es una nueva versión del mismo que hace unos tres o cuatro años sacó al mercado la misma compañía, y aunque si bien en aquella oportunidad pasó sin pena ni gloria, era un excelente entretenimiento donde se mezclaban la aventura, el arcade y la estrategia.

Pero en esta oportunidad esperamos que se ubique en los lugares

que le corresponde ya que es realmente un muy buen juego, los nuevos gráficos utilizan SuperVGA y soporta casi todas las placas de sonido.

Las opciones de este juego nos permiten elegir entre ser un pirata inglés o francés o un colonizador español. Tenemos distintos niveles para jugar desde grumete hasta capitán.

En el juego se deben realizar todo tipo negociaciones y la diplomacia tiene un papel predominante en su desarrollo.

Así que bucaneros, subid el ancla y comenzad a zurcar los mares en busca de nuevas tierras, riquezas y sobre todo ingresad en una fascinante aventura.



WING COMMANDER ACADEMY
de Origin

Los que dicen que las segundas partes nunca fueron buenas, jamás jugaron con los Wing Commanders.

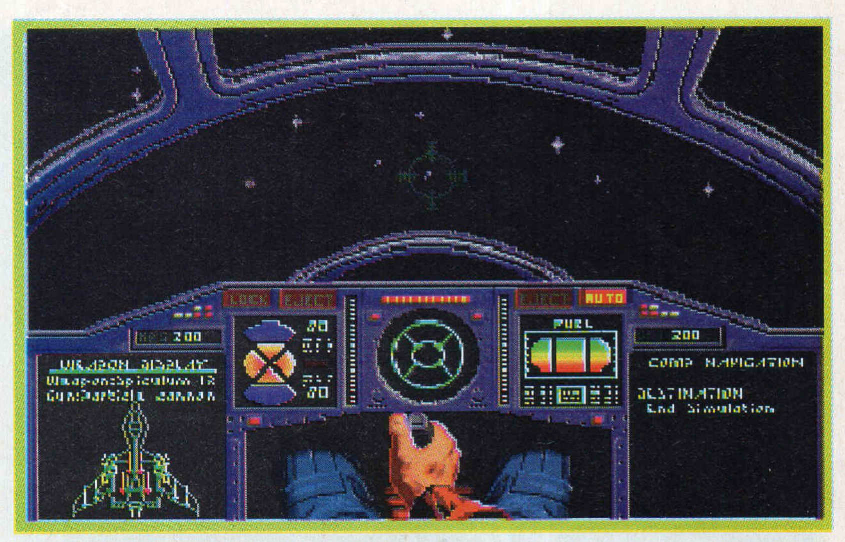
Hace unos años en el mercado del software apareció un juego que, si bien tenía mucho de arcade, también poseía muchas animaciones en las cuales, según fuésemos cumpliendo la misión, se nos relataba la historia.

Luego vinieron las misiones y enseguida cuando todavía no nos habíamos cansado de jugar con la primera parte salió el Wing Commander II, excelente juego que hasta el momento no ha sido superado.

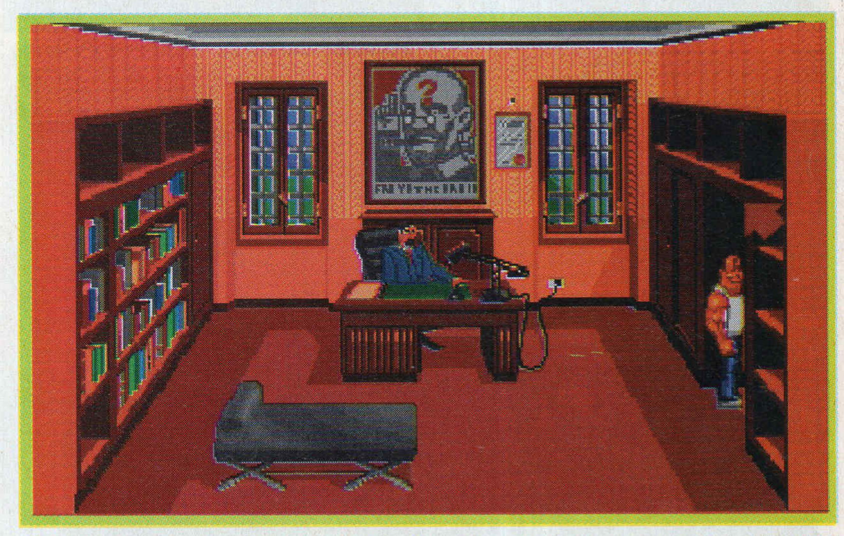
Por supuesto luego nos llegaron las misiones y los CD-ROMs de cada una de las versiones con más misiones.

Y ahora como si todo esto fuera poco nos llega el Wing Commander Academy que es una serie de misiones que no se incorporan al juego original, sino que son totalmente independientes de los primeros.

¿Qué podemos decir de este arcade? Que es muy bueno y que mantiene la calidad, ya sea en imagen y sonido de sus antecesores. Imperdible.



WING COMMANDER ACADEMY





SMART, SEXY & SUCKER NIPPON





BATTLES OF DESTINY



SMART, SEXY & SUCKER NIPPON SAFES INC.
de Dynabyte Software

Si bien los gráficos con VGA quizás no poseen la calidad de los demás juegos, el argumento de esta aventura es muy original. Ya cuando elegimos su presentación, ésta comienza de manera totalmente distinta a las comunes, debido a que para verla debemos realizar distintas actividades; para que se entienda un poco mejor, les comentamos que es interactiva desde la presentación.

La historia es la de tres personajes totalmente distintos. El joven Smart es un ladrón de cajas fuertes que fue atrapado cuando cometía un delito. La hermosa y exuberante Sexy fue detenida cuando exhibía su belleza en un club nocturno y por último el no muy inteligente Sucker que en un confuso episodio fue detenido y aunque gritaba su inocencia nadie le creyó. Estos personajes son los que protagonizan la aventura, la cual con un tema adulto y gran cantidad de situaciones nos hará reír y divertirnos. Una nueva etapa de las aventuras que están dedicadas a un público mayor.



BATTLES OF DESTINY
de Quantum Quality Productions, Inc.

Este nuevo juego de estrategia nos sumerge en un mundo del futuro donde la misión fundamental es conquistar militarmente el resto de los sectores del mapa. En este mundo moderno mandaremos a los ejércitos de cyborgs, para poder extender nuestro poderío por el resto del planeta. El objetivo del juego es capturar todos los centros de producción de cyborgs que se encuentran marcados en los mapas que acompañan al programa.

Al empezar a jugar no poseemos unidades de conquista, por esta razón debemos comenzar a fabricar nuestros ejércitos y nuestras armas. Un tanque es la primera producción que debemos realizar para defendernos de los enemigos, luego las unidades de defensa aérea para de esta manera no sólo defender nuestro territorio sino también echar a los intrusos que intentan vencernos.

Para realizar cada una de las operaciones se debe esperar un turno simulando un juego de tablero en el que participamos frente a otros jugadores, aunque ese papel bien lo puede realizar otra persona o la computadora, también permite jugarlo por medio de módem.

Los amantes de los juegos de estrategia encontrarán en Battles of Destiny un buen instrumento para demostrar su astucia frente a los enemigos.



HIGH COMMAND EUROPE 1939-45
de Thaee-Sixty

Este simulador estratégico se desarrolla durante la Segunda Guerra

Mundial, y nos pone al mando de un comando aliado. No sólo debemos estudiar los movimientos de tropas, es decir el frente militar, sino también controlar toda la economía y por supuesto la política internacional.

No podemos dejar de lado a ninguno de estos tres factores, pero el juego presenta la posibilidad de que algunas de estas situaciones las controle la computadora, ya que si sólo queremos jugar con la parte bélica, delegaremos el resto a la máquina.

Desde el punto de vista bélico se debe fortalecer nuestro ejército y, por medio de las tres fuerzas, conquistar otros países y tratar de vencer al enemigo.



HIGH COMMAND EUROPE 1939-45

En lo que respecta a la economía se deben destinar fondos para la investigación de nuevas armas, sobre todo cuando se conquistan nuevos países, debido a que la economía tiende a producir cambios que a veces no son muy favorables y por esa causa se deben establecer las pautas necesarias para equilibrarla, y evitar que esas conquistas se

NICKY BOOM 2

de Microids

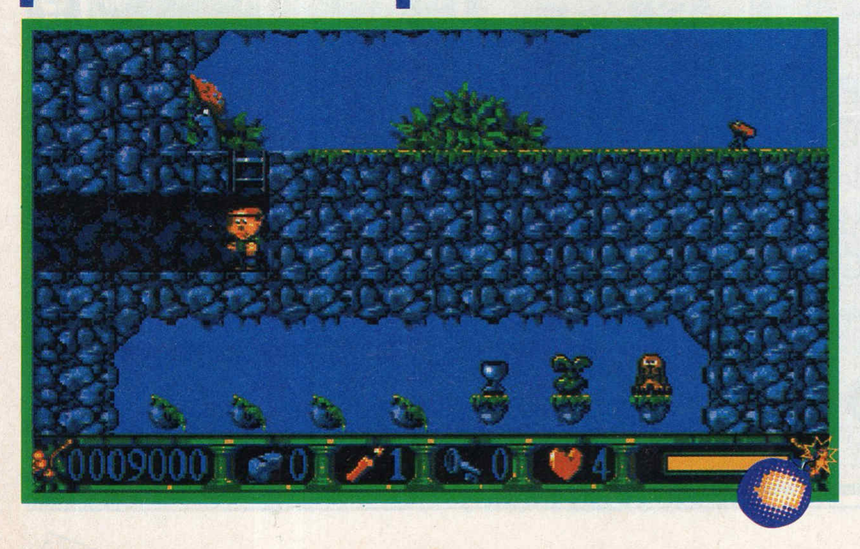
EL OBJETIVO DEL JUEGO ES OBTENER LA MAYOR CANTIDAD DE PUNTOS PARA PODER PASAR LOS DIFERENTES NIVELES Y SORTEAR TODO TIPO DE ANIMALES E INSECTOS, DESDE OSOS RABIOSOS HASTA ARBOLES QUE CAMINAN.

Lo que son las casualidades! Hace algunos números me tocaba comentar un juego que me había resultado muy simpático. Se trataba de un chiquillo que tenía que atravesar innumerables peligros a través de un bosque o una caverna, según el nivel en el que se encontrara.

El llegar al final de cada nivel y enfrentar a la criatura que acechaba en ese instante resultaba una tarea muy difícil, puesto que no se contaba con la suficiente energía o se carecía de armas de gran poder.

El juego del que vamos a hablar es ni más ni menos que la saga del primer juego, el Nicky Boom 2.

Aquí el mismo muchachito vuelve al ataque con nuevas y mucho más peligrosas aventuras. El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad de puntos para poder pasar los diferentes niveles y sortear todo tipo de animales e insectos, desde osos rabiosos hasta árboles que caminan.



Nicky Boom 2 consta de cinco vidas y un nivel de energía.

Al comienzo, Nicky posee una aureola de energía que lo mantiene inmune al ataque de los depredadores durante unos segundos.

Luego deberemos defendernos lanzando unas balas mediante la barra espaciadora.

Les recordamos que en este juego se puede usar el joystick o el teclado de la máquina.

Utilizando el teclado, el movimiento de Nicky se realiza mediante las teclas de dirección.

Una vez en el juego, debemos empezar a recorrer los caminos laberínticos hasta llegar al final, que generalmente se encuentra en el fondo.

Deberemos atravesar unas cuantas cavernas que están o bien a nivel del suelo o elevados.

Para ir a estos últimos podemos trasladarnos mediante elevadores o "islas flotantes", así como también utilizando un ganso volador, el cual puede obtenerse cuando el protagonista pasa por delante de un huevo que tiene dibujado el emblema de *Microids*, la empresa creadora del juego.

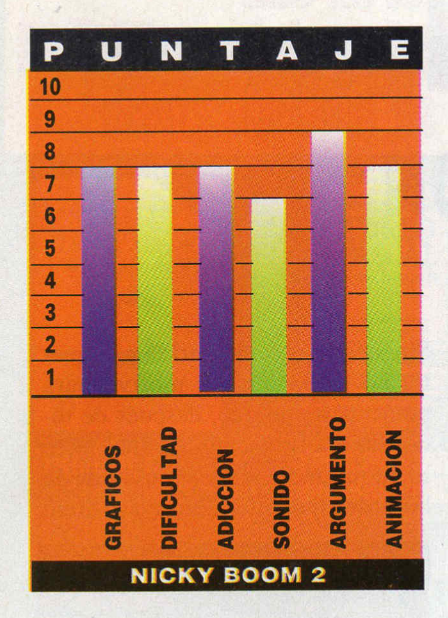
Al pasar frente al huevo, pulsando la barra espaciadora, aparecerá el plumífero en cuestión.

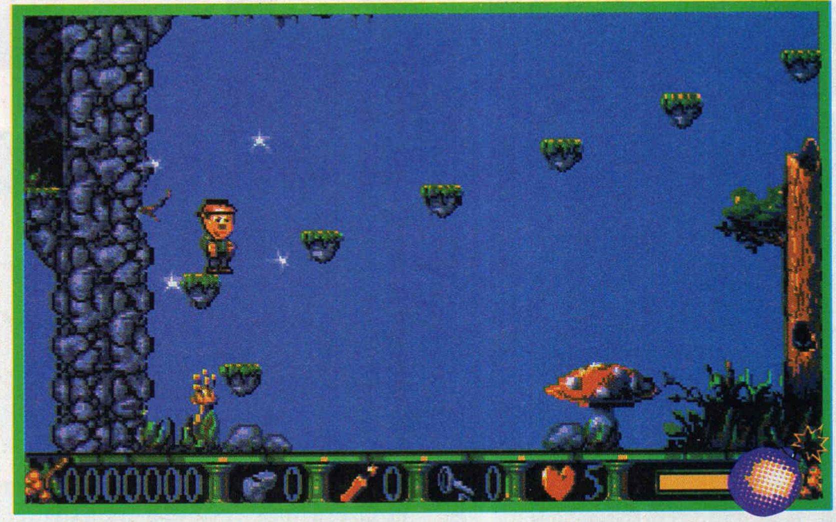
Con él podremos surcar los cielos y subir por las montañas en busca de los "premios".

Para dejarlo deberemos pulsar nuevamente la barra espaciadora junto con una de las teclas de dirección.

Ahora vamos a ver una serie de datos que servirán para obtener un buen desempeño durante el juego:

√ Es necesario recoger una llave





cada vez que aparezca, puesto que éstas abrirán todas las puertas necesarias para poder avanzar.

Si nos pasamos algunas llaves de largo, se hará muy difícil llegar hasta el final del nivel.

√ Al encontrar una manzana y tomarla, Nicky comenzará a arrojarlas puesto que son más poderosas que las balas.

También puede tomarse una pelota de fútbol, con la que podremos exterminar aún más eficazmente a nuestros enemigos.

√ Existen algunos pasadizos secretos que nos llevarán a lugares recónditos o a habitaciones que contienen valiosos objetos que hay que tomar.

√ Cuando nos encontremos con poca cantidad de energía y hallemos un maletín con una cruz dibujada sobre él, tomándolo recobraremos la totalidad del poder.

√ Existen lugares a los que sólo se puede acceder a través de unas escaleras atrapadas en una especie de magia: las podremos hacer aparecer utilizando la dinamita que iremos encontrando en el camino.

Esto debe hacerse obligando a que Nicky se agache al mismo tiempo que se pulsa el botón de disparo.

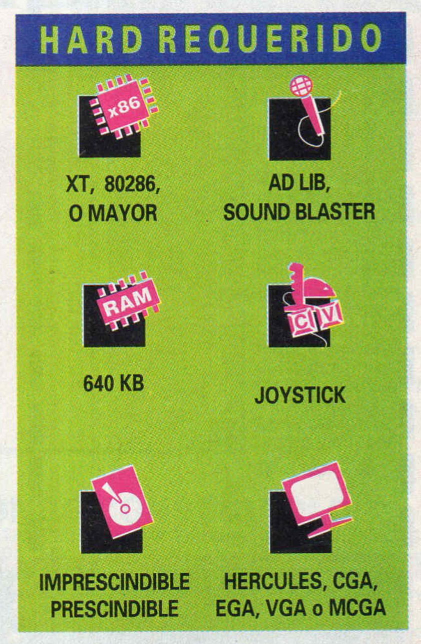
√ Además de disparando, los enemigos pueden eliminarse saltando sobre ellos.

Incluso es necesario saltar sobre ellos más de una vez, puesto que éstos pueden dividirse, como sucede con los hongos.

√ Existen unos cuadros, con la letra T dibujada sobre ellos, que son transportadores.

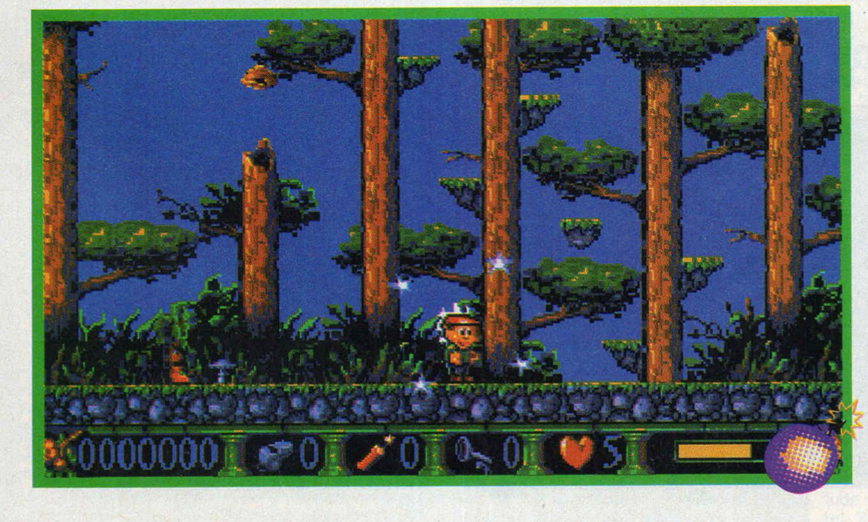
Pasando por sobre ellos apareceremos en otros lugares del mismo nivel en el que estemos jugando.

Con estos datos, y con pericia, esperamos que lleguen al final del juego.



La edad recomendada para jugarlo es de 6 a 10 años, aunque también los grandes pueden pasar un buen rato... ¡Nos vemos en la parte 3 de Nicky Boom!

Distribuye: SET HOUSE, Florida 537, piso 1 local 430, 1049 Buenos Aires.



MARIANO GRASSO

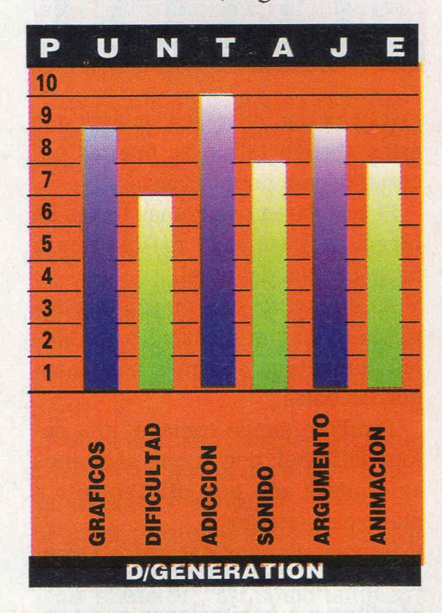
D/GENERATION

de Mindscape

CUANDO SONO EL RECEPTOR DE MENSAJES ESTABA MUY ENTRADA LA NOCHE, Y AL ESCUCHARLO TUVISTE UN MAL PRESENTIMIENTO SIN SABER REALMENTE EL PORQUÉ.

Estabas en tu departamento en París cuando recibiste el llamado, y hacía ya un tiempo que trabajabas como cadete en **GenoQ Biolabs** entregando cosas por todo el mundo. El laboratorio GenoQ era una empresa-monstruo con sede en Singapur que, según lo que ellos decían, se dedicaba a la investigación genética; pero había ciertos rumores internos que hablaban de fabricación de armas bacteriológicas y bioquímicas. Cuando sonó el receptor de mensajes estaba muy entrada la noche, y al escucharlo tuviste un mal presentimiento sin saber realmente el porqué. Tus sospechas fueron parcialmente confirmadas al escuchar un angustioso pedido por parte de Jack Derrida, un científico "estrella" que hacía un par de meses había sido contratado por tu empresa para que encabezara el departamento de investigaciones secretas.

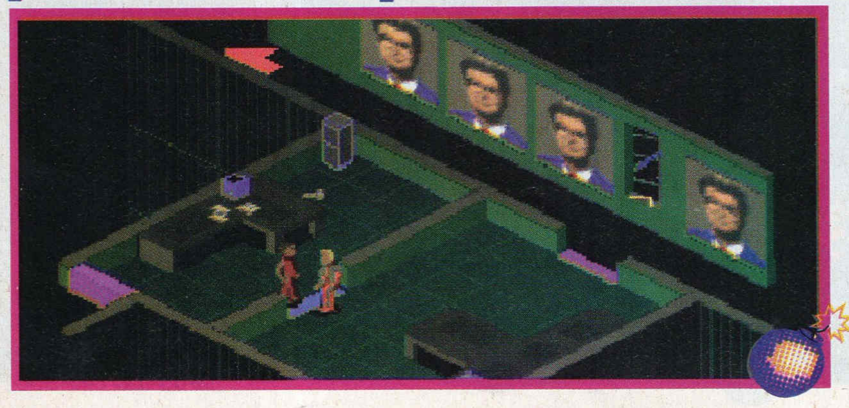
Según lo que trascendió entre el personal estaba, al parecer, en un proyecto sobre la creación de una nueva generación en biomedicinas. En el mensaje, Derrida te solicitaba que viajaras urgentemente a Singapur para entregarle un paquete; no había ningún motivo para preocuparte porque, después de todo, ése era tu trabajo habitual; pero lo inquietante era, además de la hora del llamado, algo en el tono



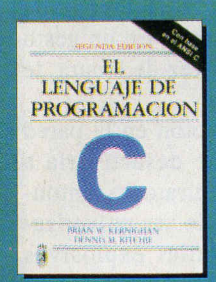
de voz de Derrida que te daba una impresión de pánico y desesperación, lo cual te indujo a pensar que posiblemente podría haber ocurrido algún accidente. Quizás los laboratorios estuvieran contaminados con algún virus mortal, o quizás algo peor...

Así y todo, trataste de alejar esas preocupantes ideas de tu mente, porque decías que uno piensa siempre lo peor, que quizás tu imaginación te había hecho una mala jugada, nunca se sabe. En casos así, tendías a ser optimista.

Entonces recogiste la encomienda, te calzaste el traje protector, el casco y el arnés con los minicohetes de postcombustión que te permitían llegar a los lugares más ale-



Si su compra de libros supera los $80 se lleva sin cargo uno de los siguientes libros a su elección:
DOS Manual de referencia, DOS a su alcance, WordPerfect 5.1, dBASE IV Guía de autoenseñanza, Lotus Guía del usuario.



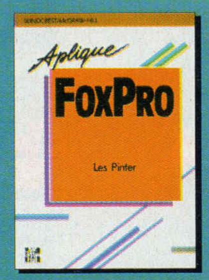
LENGUAJE C
El libro de texto obligado de toda cátedra de Lenguaje C. Escrito por los mismos creadores del lenguaje, constituye una detallada descripción del mismo.

Código: L08
Lista: $26.-
Oferta: $20.-



Programación en TURBO PASCAL
Versiones 5.5, 6.0 Y 7.0
Conceptos fundamentales y numerosos ejemplos. Estudio de funciones, arrays y mejoras en orientación a objetos.

Código: L50
Lista: $41.-
Oferta: $32.-



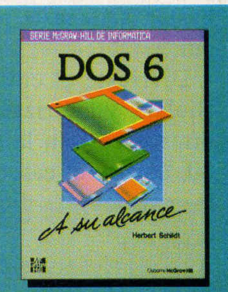
APLIQUE FOX PRO
Se explica desde qué es Fox Pro y cómo funciona, hasta las técnicas y herramientas para crear programas. Todos los capítulos contienen programas-ejemplos.

Código: L38
Lista: $26.-
Oferta: $20.-



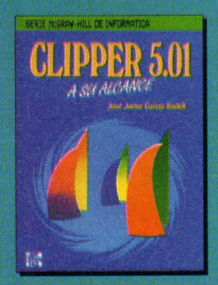
DOS 5 Manual de referencia
Para usuarios en general del DOS, incluye todas las órdenes aparecidas en cada una de las versiones (1.0 a 5) y ejercicios de repaso.

Código: L44
Lista: $70.-
Oferta: $54.-



DOS 6 a su alcance
En este libro están incluidos los nuevos fundamentos, utilización y características avanzadas. Reparación de errores y duplicación de espacio de almacenamiento en disco.

Código: L49
Lista: $32.-
Oferta: $25.-



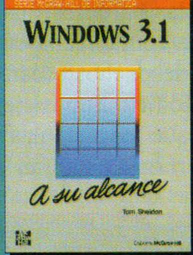
CLIPPER 5.01
Ofrece una total visión del Clipper 5.01 y el modo de aumentar la velocidad en la gestión de datos y la ejecución de programas. Incluye muchos ejemplos.

Código: L42
Lista: $59.-
Oferta: $46.-



QUATTRO PRO 4
Enseña a utilizar las nuevas características del Quattro Pro 4, tales como múltiples hojas de cálculo enlazadas dinámicamente, posibilidades gráficas complejas y otras.

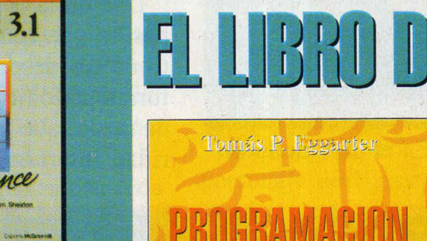
Código: L45
Lista: $50.-
Oferta: $38.-

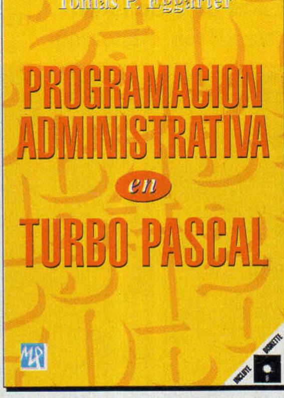


WINDOWS 3.1 a su alcance
Incluye una introducción a Windows y una exposición de sus prestaciones, utilización del Help, acceso a los archivos y a las aplicaciones Windows.

Código: L47
Lista: $34.-
Oferta: $26.-

EL LIBRO DEL AÑO





Esta obra presenta soluciones óptimas para la programación de aplicaciones administrativas en Turbo Pascal, capitalizando la larga experiencia del autor en esa materia y haciendo más simple la tarea de los programadores.

Oferta: $25.-

PUNTOS DE VENTA:

CAPITAL FEDERAL:
MP Ediciones S.A., Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, tel. 954-1884/5/6/7, fax 954-1791

INTERIOR:
Azul: Av. Mitre 519, tel. 23518, fax 27071 **Bahía Blanca:** Almafuerte 1348, tel. 22631 **Catamarca:** Sarmiento 507, Gal. Firenze Loc. 3, tel. 31251 **Com. Rivadavia:** España 935, tel. 21631 **Córdoba:** Avda. Maipú 262, tel. 212661 **Corrientes:** Rivadavia 638, of. 25060, tel. 27861 **Gral. Pico:** Calle 22 Nº 622, Gal. Eneri, tel. 21645 **Mendoza:** San Martín 535 (Godoy Cruz), tel. 220510 **Mar del Plata:** Independencia 2335, tel. 41075/6 **Neuquén:** José María Paz 295, tel. 23474 **Paraná:** Pte. Perón 277, tel. 217897 **Posadas:** Av. Uruguay 4162, tel. 31150/26996 **Rosario:** Pte. Roca 1544, 6º B, tel. 42285, fax 42285 **Salta:** Pueyrredón 140, tel. 311525 **San Juan:** San Luis 577 Este, tel. 212116 y 233728 **San M. de Tucumán:** 24 de setiembre 1021 12º C, tel. 223211 **Sta. Rosa:** L. de la Torre 645, tel. 23562 **Paraguay:** Pettirossi 233, dpto. 9, Asunción. tel. (0059521) 213479

FORMAS DE COMPRA: Personalmente o por correo.

FORMAS DE PAGO:
- Efectivo, en pesos o dólares estadounidenses.
- Cheques y giros postales a la orden de **MP Ediciones S.A.**

COSTOS DE ENVIO:
- Sin cargo, retirándolo de MP Ediciones o de nuestros representantes en el interior.
- Por correo certificado con aviso de retorno, adjuntar al pago por compra $ 8.- por libro y $ 14.- por más de 1 libro. (**MP Ediciones S.A.** no se hace responsable por las deficiencias del correo que causen retrasos y pérdidas en los envíos.)

*Válido hasta agotar stock.

DONDE CONSEGUIRLO:

CAPITAL FEDERAL: **MP Ediciones S.A.**, Moreno 2062, tel. 954-1884/5/6/7. Además en: **Librería Facultad Ingeniería (UBA)**, Paseo Colón 850; **Cecem**, Cdad. Universitaria, Pab. II; **Cic-Ram**, Av. de Mayo 817, loc. 60; **Cheval Soft**, Libertad 67, loc. 2; **CDI**, Esmeralda 675; **Share It**, Florida 537, loc. 450 al 89; **Le Coq**, Corrientes 846, loc. 22; **Hero Soft**, Lima 133, loc. 9; **Figpal Soft**, Chile 2630; **Distribuidora Cúspide**, Suipacha 764; **Arisoft**, Sarmiento 2946; **C&N Informática**, Esmeralda 770 7º C; **Jesy**, Viamonte 743; **Look Time**, Junín 353; **Mega Ram**, Montevideo 1594, loc. 9; **Multimedia Shop**, L.N. Alem 1074, E.P.; **PC World Soft**, Combate de los Pozos 229/31; **Set House**, Florida 537, 1º, loc. 440; **Gifidat** (Suc. Once), Rivadavia 2289; **C.G.A. Computación**, Rivadavia 2412; **Compusell**, Santa Fe 1162; **True Computación**, Sarmiento 1382; **Flags Computers**, Sarmiento 1938; **Aid Computers**, Chile 2116/8; **Scanner Computación**, Libertad 1172, loc. 13; **Tecnicom**, Viamonte 1352; **Arandu Soft**, Rivadavia 822; **P&A**, Rodríguez Peña 330; **Rolta**, Corrientes 3333; **Byte Byt**, Perón 1598.

INTERIOR: Ver puntos de venta en este mismo aviso.

ATENCION MAYORISTAS: Negocios de computación de todo el país, dirigirse a MP Ediciones S.A., Moreno 2062, tel. 954-1884/5/6/7. Librerías de todo el país, dirigirse a Distribuidora Cúspide, Suipacha 764, tel. 322-8868 /7434/ 1727.

jados del mundo en cuestión de pocas horas. De esta manera sobrevolaste Asia, la cordillera del Himalaya, el desierto radiactivo de Kazakhastan y llegaste por fin a Singapur.

Divisaste el edificio de GenoQ Biolabs y aterrizaste, como tantas otras veces, en la terraza del piso 80, dejaste el casco y el arnés con los cohetes y te dirigiste a entregar el pedido.

Siempre habías encontrado a alguien que se encargaba de recibir a los que venían por aire, sin embargo, por alguna razón, el lugar estaba hoy desierto.

Mediante un interruptor en la pared, abriste la puerta de entrada que daba al pasillo y cruzaste la distancia que te separaba de la oficina de recepción.

Al presenciar lo que había en esa habitación, deseaste no haber oído horas atrás el maldito radiomensaje. En todo el tiempo que llevabas trabajando en GenoQ, jamás habías visto algo así. En el piso de la oficina, un tubo con la forma de un periscopio giraba constantemente.

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR	AD LIB
640 KB	TECLADO, JOYSTICK
IMPRESCINDIBLE	HERCULES, EGA VGA o CGA

Una de las baldosas, justo la del pasillo que comunicaba con el resto de los despachos, destellaba en forma periódica. Supusiste, con toda razón, que los sistemas de seguridad internos se habían activado de alguna manera. En el momento en el que dabas media vuelta para marcharte, escuchaste la voz de una señorita que pedía auxilio, y al girar tu cabeza la viste escondida detrás de su escritorio. En un gesto de heroísmo, o tal vez de locura, te propusiste salvarla.

Localizaste un botón en la pared que supuestamente desactivaría a ese molesto tubo giratorio, entonces corriste evitando ser pulverizado por los proyectiles explosivos que lanzaba y penosamente alcanzaste a presionar el interruptor. Por suerte, el tubo se detuvo instantáneamente, se torció hacia arriba y se insertó nuevamente en el suelo.

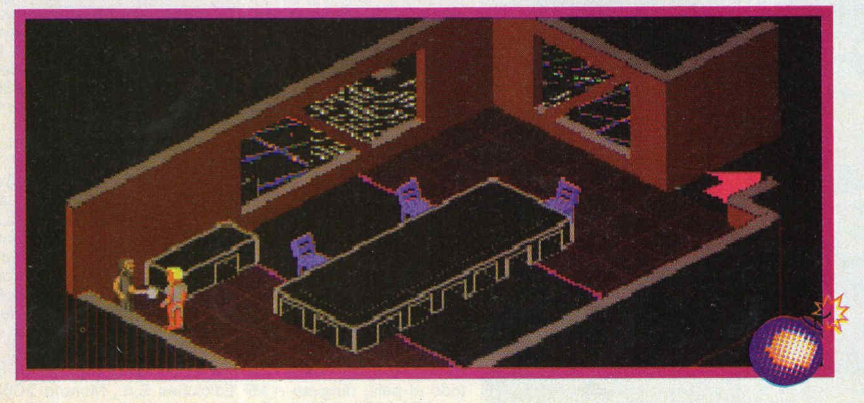
Caminaste triunfalmente hacia la dama y le preguntaste qué había sucedido, te contó que de repente los sistemas enloquecieron, que Derrida estuvo todo el día esperando impacientemente el paquete que traías, que las comunicaciones hacia adentro y hacia afuera estaban cortadas, que Derrida se hallaba en algún lugar del último piso y que, al parecer, el hecho de que este dichoso paquete llegue o no a sus manos iba a decidir la suerte de las demás personas que quedaron atrapadas en el edificio.

En ese momento pensaste en el pánico de la gente acurrucada detrás de los muebles de sus oficinas, tratando de no llamar la atención de los sistemas y ser exterminados e, impensadamente, como la mayoría de tus actos, decidiste que tu deber era llevarle el pedido a Derrida antes de que fuera demasiado tarde y salvar a los que encontraras por el camino, así que, para empezar, conduciste a la chica hacia la salida del edificio.

Cuando salió y la puerta se cerró detrás de ella, una extraña sensación de vacío te invadió.

Pensaste que era una buena oportunidad para aparecer al día siguiente en los titulares de los periódicos, o en las necrológicas.

DIEGO S. MARTINEZ



LA AVENTURA COMIENZA EN LA CASA DE JACK, EL CREADOR DE LOS COMICS DE COOL WORLD. LOS DOODLES ESTAN ROBANDO TODOS LOS OBJETOS DOMÉSTICOS DE LA CASA DE JACK. LAS GARGOLAS DE UNA TORRE MIRADOR DEL MUNDO INANIMADO ESTAN INVADIENDO EL COLEGIO EN LA CIUDAD DE SU CREADOR, ROBANDO OBJETOS ESCOLARES.

COOL WORLD

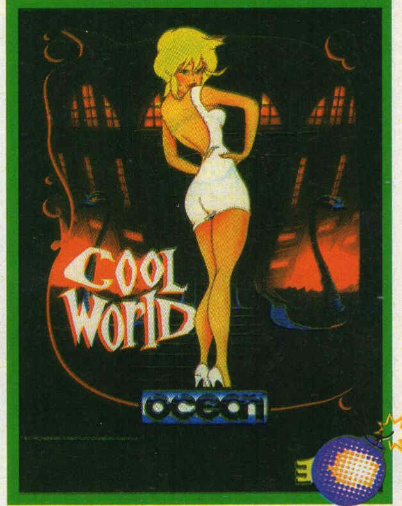
de Ocean

Este nuevo juego que ha llegado al mercado está basado en la historia de la película del mismo nombre, en la cual el mundo de las caricaturas influye en el Mundo Real.

La historia comienza cuando los **doodles**, personajes de fantasía, utilizan vórtices de conexión entre el Mundo Inanimado y el Mundo Real para transportar objetos de un lado al otro. Esto está perturbando seriamente el equilibrio cósmico.

El resultado de estas acciones será la destrucción total del universo, el cual explotará irremediablemente si no se detiene a estos personajes.

Para evitar que esto suceda debemos tratar de utilizar los vórtices de conexión de manera inversa a la utilizada por los doodles para devolver todos los objetos a sus lugares legítimos. El resultado directo de esta acción será la continuación normal del universo. Para realizar nuestro cometido debemos utilizar un bolígrafo.





Comenzando con la aventura, el personaje de Harris, un policía de carne y hueso que vive en el Mundo Inanimado, debe recorrer las calles de Cool World para perturbarlas, disparando a los doodles y acumulando monedas para, mediante el soborno, pasar la puerta al siguiente nivel evitando que éstos pasen al Mundo Real.

En cada nivel propiamente dicho los doodles están moviendo los objetos del Mundo Real al Mundo Inanimado y, si no se los detiene, el universo puede explotar, como ya dijimos anteriormente.

Nuestro objetivo en el juego será completar los dieciséis niveles que componen esta aventura, teniendo que luchar finalmente con la malvada **Holli**, disfrazada de payaso, quien ha pasado de ser sólo un dibujo a una bella mujer, caracterizada en la película por la hermosa Kim Bassinger, que ahora desea vivir en el Mundo Real, tratando de lograrlo cueste lo que cueste.

En cada nivel los doodles tratarán de entrar en el Mundo Real pa-

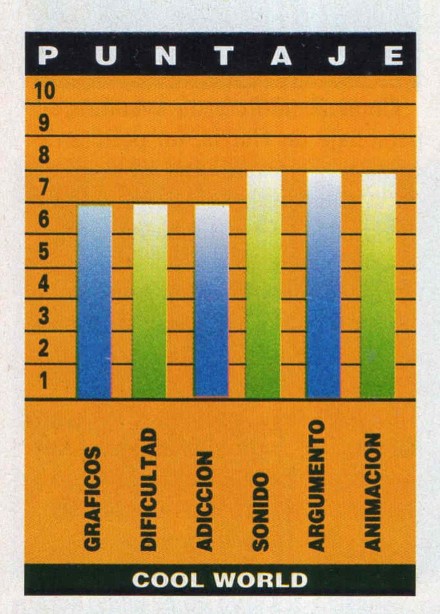
ra llevarse objetos a su mundo por medio de los vórtices y creando un desequilibrio cósmico en caso de que se salgan con la suya.

Cuanto mayor cantidad de estos personajes pasen al Mundo Real, más objetos serán capaces éstos de empujar hacia el Mundo Inanimado. La barra de Danger nos indicará cómo aumenta el número de doodles en el Mundo Real.

Cuando la barra está llena el desequilibrio es demasiado grande y no se podrá sobrevivir.

Para completar el nivel hay que perseguir a los doodles, disparándoles y absorbiéndolos con el bolígrafo, devolviendo los objetos a su lugar original y manteniendo el equilibrio durante el período de tiempo límite.

Absorbiendo las burbujas con el bolígrafo se destruye a los doodles. Sin embargo, disparar a los doodles o abandonarlos significa que se convertirán en cebos, en forma de monedas de cinco centavos de madera.



Al absorber las burbujas con el bolígrafo nos disminuirá el tiempo límite, y si se pierde una vida el tiempo límite aumentará.

El panel de situación muestra la siguiente información:

Artículos: número de objetos en el Mundo Inanimado (Cool World).



Doodles: número de doodles en el Mundo Real.

Peligro: indica el grado de perturbación.

Puntuación: puntuación actual.

Vida: el número de segmentos de energía que queda (de 3 en total).

Vidas: El número de vidas que queda.

Tiempo: el tiempo restante en el nivel actual.

La aventura comienza en la casa de Jack, el creador de los comics de Cool World.

Los doodles están robando todos los objetos domésticos de la casa de Jack. Las gárgolas de una torre mirador del Mundo Inanimado están invadiendo el colegio en la ciudad de su creador, robando objetos escolares.

Los doodles han entrado a la tienda de Comics y se los están robando y causando la ruina a su propietario. Los repugnantes y diabólicos doodles del Club Nocturno de los Latigazos de Cool World están invadiendo el Casino de la Plaza de la Unión. Todo está ocurriendo en el Club y en el tejado del casino. Por último, podemos darle algunos consejos para que su aventura no termine demasiado pronto.

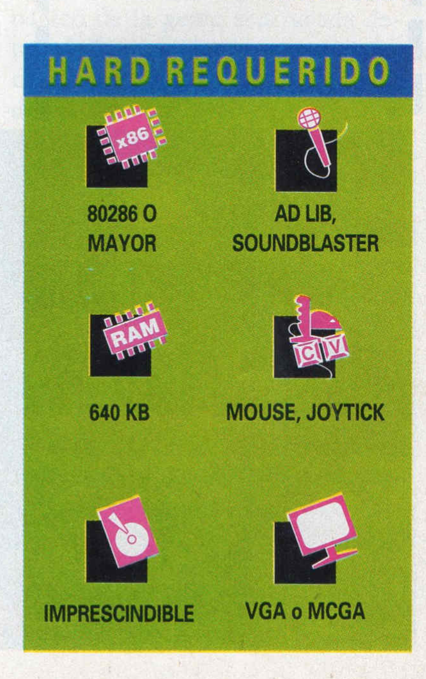
Una de ellas es que hay que vigilar el indicador de peligro, evitando dejarlo subir mucho; otra es no permanecer demasiado tiempo en cada uno de los mundos; deben utilizarse los vórtices para moverse entre ambos.

No se deberán sacar objetos del Mundo Inanimado si hay demasiados doodles en el Mundo Real, ya que éstos los empujarían rápidamente al Mundo Inanimado y nuestro trabajo será en vano.

¡Suerte!

Distribuye: MICROBYTE S.A. San Jose 525 1076 Buenos Aires.

ADRIAN ELLIS



SIMLIFE

de Maxis

Cuando comentamos Simcity algunos números atrás decíamos que mediante los juegos de PC podemos interpretar los más diversos roles. En aquel caso podíamos ser (por lo menos frente a nuestra máquina) un fundador e intendente de un pueblo y experimentar lo que sucedía al ejercer el gobierno del mismo.

La compañía Maxis se especializa en juegos de tipo simulador en los cuales se define un sistema y se experimenta sobre el mismo observando los resultados según transcurre el tiempo.

Esta vez con Simlife iremos mucho más allá, ya que jugamos a ser algo así como un creador. En efecto, tendremos la facultad de crear un pequeño mundo con sus montañas, ríos y un determinado clima, y poblarlo de habitantes, vegetales y animales.

Según transcurran los días y los años iremos viendo cómo evoluciona la vida en nuestro ecosistema manejando una gran cantidad de variables, que influirán positiva o negativamente en la evolución o destrucción de la vida en nuestro micromundo.

La idea es fascinante y está magníficamente plasmada en este programa cuyos alcances superan el simple entretenimiento. Como sabemos, la vida es maravillosa y muy compleja.

Si consideramos que planificar un determinado proyecto técnico puede ser muy complejo, cuánto más complejo puede llegar a ser lograr un sistema biológico estable y evolutivo partiendo de formas de vida primitivas.



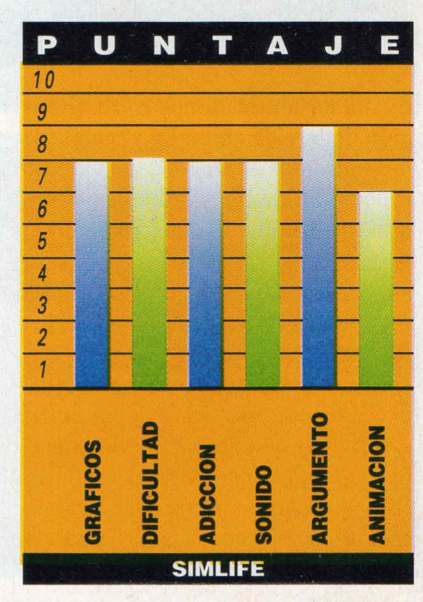
Si hacemos un análisis superficial de por qué algunas formas animales y vegetales evolucionaron y se mantienen mientras otras se extinguieron definitivamente, podemos decir que se trata fundamentalmente de un problema de adaptación y otras circunstancias que impidieron que algunas especies continuaran existiendo.

Mediante nuestra computadora tendremos acceso a manejar una gran cantidad de variables tales como tipo de suelos, humedad, temperaturas, duración de los días y los años, tipos y distribución de vegetación, animales acuáticos y terrestres, aparición de catástrofes naturales, etc.; todas vinculadas para experimentar ilimitadamente con el micromundo que podemos crear en nuestra computadora.

El programa se maneja con ventanas y menúes desplegables que se van abriendo y cerrando mostrando lo que necesitemos.

En una ventana veremos el mundo sobre el que trabajamos: observaremos su topografía así como otras particularidades tales como distribución de temperatura y humedad, ríos y montañas, etc.

En otra ventana conoceremos







mediante animaciones la distribución de la vida animal y vegetal.

Tendremos acceso a datos de tipo estadístico que nos indicarán cómo está distribuida la población animal y vegetal, la mortalidad y sus causas (accidentes, falta de agua, falta de alimento, etc.), y los animales depredadores y sus víctimas.

En todo momento las variables están disponibles para ser modificadas y aquí la pregunta permanente es: "¿qué sucede si...?", con lo cual podremos comprobar nuestra aptitud para manejar un sistema tan complejo.

Podremos observar extrañas mutaciones y ver animales y vegetales tan estrafalarios como los que puedan adaptarse a nuestro mundo ficticio.

Tendremos un laboratorio genético y otro climático para poder experimentar a gusto.

Como las posibilidades y los efectos son infinitos, este programa garantiza horas de entretenimiento a quien lo use.

Al comenzar el juego es muy aconsejable utilizar el modo tutorial. Este modo es muy didáctico y nos va llevando de a poco en forma interactiva a conocer todas las posibilidades del juego.

Es imprescindible comenzar en el modo sencillo (**beginner**) ya que para convertirse en experto se necesitan muchas horas de experimentación.

Según nuestra eficiencia iremos obteniendo un puntaje que nos permitirá conocer si estamos haciendo las cosas bien o mal. Este programa se puede salvar y retomar cuando se desee evitando así comenzar desde el principio. La calidad gráfica es muy buena y para los poseedores de monitores SVGA permite una definición de 800x600, trabajando en 640x480 normalmente y dependiendo de la resolución se podrea disfrutar de 256 colores o bien de solamente 16.

También reconoce placas de sonido y se puede disfrutar de música , sonidos y ruidos de animales en su desarrollo.

Para todos los que tengan mentalidad de investigador y al mismo tiempo deseen entretenerse con su PC, éste es un producto muy recomendable.

Distribuye: MICROBYTE S.A. San José 525, 1076 Buenos Aires.

MARCELO J. DAMONTE

HARD REQUERIDO

80286, O MAYOR

AD LIB, SOUND BLASTER

640 KB

TECLADO

IMPRESCINDIBLE

HERCULES, CGA, EGA, VGA o MCGA

STUNT ISLAND

de Disney Software

Después de programas como Strike Commander, F15 III, Falcon 3.0 y otros, los usuarios ya no nos sorprendemos fácilmente, puesto que creemos haber visto y saber todo lo referente a simuladores.

Pero la empresa Disney Software ha lanzado al mercado un nuevo simulador llamado Stunt Island, que seguramente sorprenderá a todos, no sólo por su realismo o sonido, sino porque además de pilotear distintos tipos de aeronaves podrá producir, dirigir o actuar en una película.

¿Que cómo es esto posible? Muy fácil: Stunt Island es el paraíso de los cineastas, ya que ha sido especialmente construido para filmar distintos tipos de películas.

Así, usted podrá crear un film sobre la Primera Guerra Mundial, la fuga de reos de la cárcel de Alcatraz, un aterrizaje de emergencia en el puente Golden Gate, la carrera espacial y todo lo que se le ocurra.

La isla cuenta con gran cantidad de decorados que van desde una reproducción de la ciudad de San Francisco, desiertos, cadenas montañosas, centrales nucleares y petroquímicas, castillos, pueblos y hasta una completísima flota naval, así como también con gran cantidad de aviones incluyendo los modelos más modernos como los Stealth "invisibles" y otros totalmente sacados de las fantasías de un científico loco.

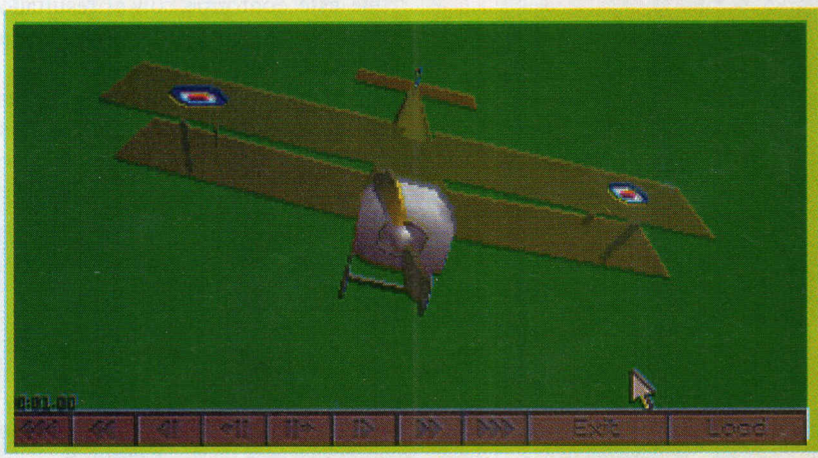
FILMANDO UNA PELICULA

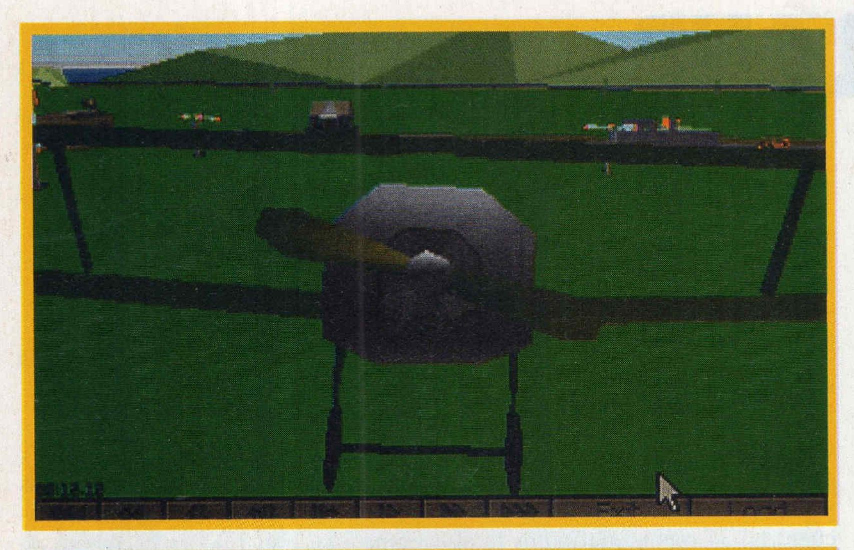
Para las distintas filmaciones usted dispondrá de ocho cámaras con las que podrá capturar toda la acción; tendrá la posibilidad de posicionarlas dondequiera que desee e inclusive podrá ubicar una en una camioneta o un avión; cada cámara cuenta con distintos tipos de filtros y zoom. Para los escenarios se encuentran 34 sets predefinidos totalmente en 3D, y si desea agregar más objetos, el programa cuenta con más de 800 bibliotecas que incluyen gente, autos, árboles, etc. También tendrá el total dominio de los autos que aparezcan en escena, lo que permitirá que sus películas tengan toda la acción que desee.

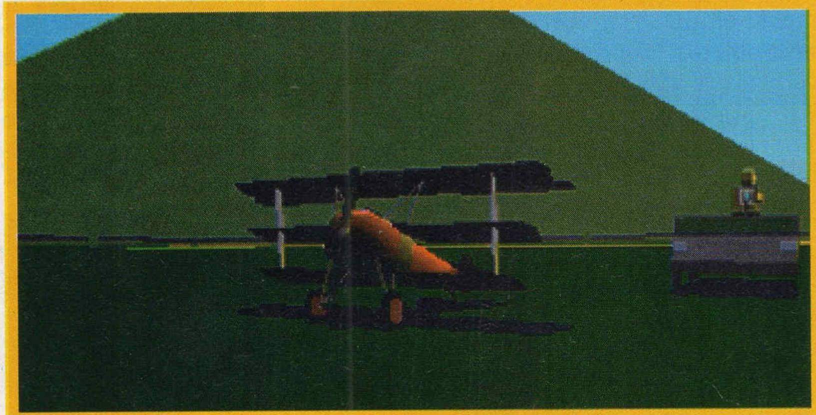
EDITANDO UNA PELICULA

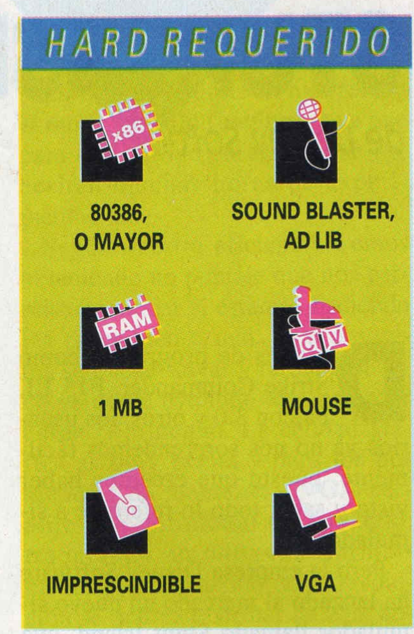
Este soft cuenta con las técnicas más avanzadas de edición y compaginación. Usted podrá hacer uso de dos pantallas de video; una para seleccionar las mejores tomas desde los mejores ángulos, y otra en la que podrá unir las partes de otro film realizado anteriormente. En esta sección se puede exportar o im-





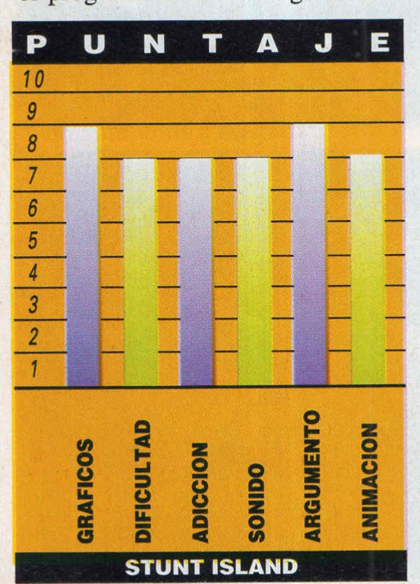






portar música y sonidos (requiere tarjeta de sonido).

Aunque la edición de un film parezca difícil es sumamente sencilla; el programa cuenta con gran cantidad de ejemplos y el manual es muy claro y sencillo.



Las máquinas para editar una película han sido reproducidas fielmente. Usted podrá avanzar y retroceder cuadro por cuadro, pasar el film en cámara lenta, de atrás hacia adelante, marcar un ítem o borrar parcialmente la película, y una vez que esté conforme con el resultado podrá exhibir su producción en la pantalla grande.

Otro punto importante a destacar es la posibilidad de cambiar los puntos cardinales de la isla o la de elegir un punto específico en donde levantar una ciudad.

Una vez cargado el programa lo primero que deberá hacer es buscar trabajo como extra, para esto deberá seguir el cartel que dice Stunt Cord; éste le indica el camino hacia la oficina del productor, el mismo le dará a elegir entre varias opciones de trabajos a realizar; si cree no estar preparado para ninguno de ellos diríjase a la zona del aeropuerto (Airfield), y allí podrá practicar con cualquier tipo de avión.

Si ha decidido aceptar uno de los trabajos, deberá esforzarse por hacer exactamente lo que le pidan, ya que si falla muy seguido el director lo echará del set.

Si todo sale como es debido, grabe la película y el juego. Así, si la siguiente toma sale mal, podrá volver a empezar desde ese punto y no desde el principio.

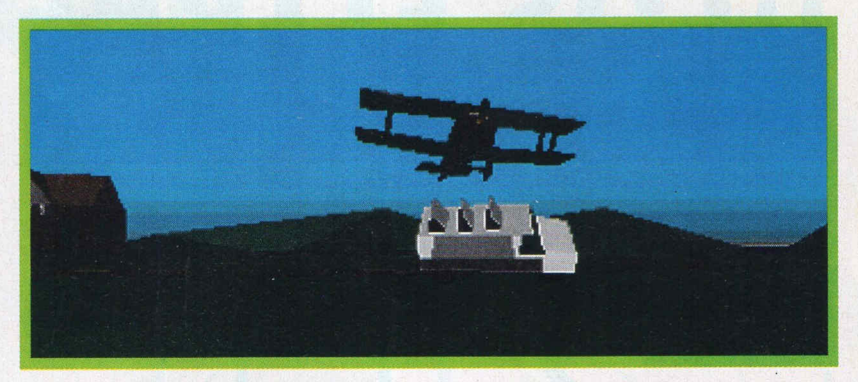
Si lo que quiere es dedicarse a la parte de producción primero tendrá que cumplir con su trabajo como extra; sin embargo, podrá editar todas las tomas en las que haya participado, por eso cada vez que salga de la zona de post-producción no deje de pasar por su casa y de revisar los mensajes en el contestador automático.

Los papeles que le tocará hacer serán de lo más diversos. De esta manera usted se verá en una peligrosa misión en la Segunda Guerra Mundial derribando aviones zeros japoneses, o disparando contra globos para salvar la vida de un grupo de gente y, aunque parezca algo tonto, piloteando un gigantesco pato volador para una producción infan-

til. En total serán 32 las escenas en las que tendrá que participar.

Otro punto bien pensado es el de los automóviles, ya que independientemente de la parte de vuelo, usted podrá ordenarle a los conductores de dichos vehículos que salgan de tal punto de la ciudad manejando hasta el estacionamiento de la estación de policía y, si para una de las tomas es necesario bombardear un auto, la explosión afectará a los que se encuentren cerca, produciendo efectos como los de las películas de cine. Stunt Island cuenta con todo lo que un buen simulador debe tener.

Por ejemplo, un biplano cuenta con un panel de instrumentos de lo más sencillo, mientras que un F18 está dotado de la más alta tecnología como radar, armamento, comunicación, etc.; lo único que notará fuera de lo normal es una pequeña chapa que dice "Propiedad de Stunt Island".



En cuanto a la parte técnica del programa, ésta es realmente brillante; todos los gráficos cuentan con 256 aprovechadísimos colores, lo que compensa la poca resolución gráfica.

Las ciudades están tan bien logradas que si usted vuela bajo sobre una de ellas, podrá ver no sólo los edificios, sino también los autos y trenes en movimiento; pero la mejor forma de disfrutar toda esta increíble acción es viendo algo tan simple como la presentación de este software.

Así que si usted está cansado de cumplir misiones y desea algo más, Stunt Island es la opción ideal.

Distribuye: MICROBYTE S.A. San José 525, 1076 Buenos Aires.

EDUARDO A. CRAVIOTTO

LOS GANADORES DEL CONCURSO SERAN NOTIFICADOS CON LA SUFICIENTE ANTELACION PARA QUE PUEDAN ASISTIR AL RECITAL.

¡Y EN LA EDICION DE NOVIEMBRE PUBLICAREMOS LA NOMINA COMPLETA!

MICHAEL JACKSON

PC Juegos

¡¡LOS FLIPPERS NOS



INVADEN!!

ALLS

Los muy conocidos pinballs o "flippers" tienen una larga historia en el área de entretenimientos, aunque para las PCs sólo habíamos conocido unos pocos, como el antiguo Macadam Bumper, y debieron pasar varios años para que las empresas de software se ocuparan de los usuarios adictos a este juego, ya que recién a fines del año anterior apareció uno relativamente bueno en el mercado.

El pinball es un juego que marcó una época. En este juego, una bola es lanzada por un corredor que la conduce hasta un plano inclinado en el cual debe marcar puntos golpeando sobre diversos objetos. El jugador debe evitar perderla y, cuantos más puntos obtenga, más posibilidades tendrá de figurar en la tabla de puntajes ganadores.

En los tempranos años '20 estos aparatos eran operados por medio de una moneda y se encontraban en los bares y salones. Su diseño, si bien básicamente consistía en las mismas reglas, era bastante sencillo. En la época actual se opera por medio de fichas, y los hay de todo tipo, casi siempre basados en los temas de grandes películas. Se los encuentra en los locales diseñados especialmente para las máquinas de juegos, en los grandes casinos y hasta en algunos bares y casas particulares, sin contar los que se juegan en las PCs.

Estas máquinas fueron creadas en los Estados Unidos, en el año 1920, por la compañía **Bingo Novelty Company**, cuya sede se encontraba en Chicago, y fueron introducidas con mucho éxito en el mercado.

Durante la época de la depresión alrededor de 50.000 máquinas fueron rematadas a sólo U$S 17,50 cada una. Muchos fabricantes pelearon la batalla para mantenerse en el mercado, pero sólo muy pocos de ellos llegaron a dominar la nueva industria, como en el caso de Raymond Maloney, que cambió el nombre de su compañía llamándola Bally.

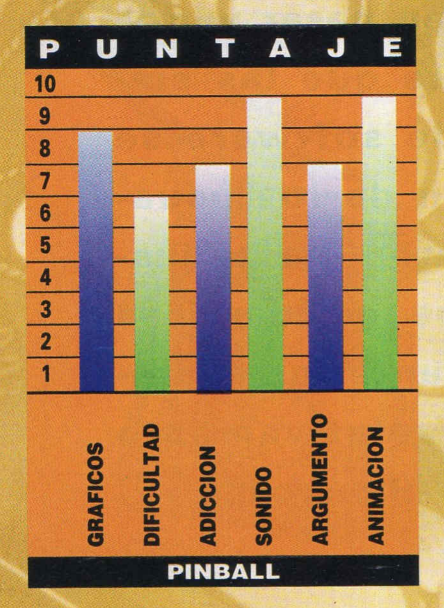
En los años 30 el público se encontró con la novedad de un nuevo pinball, el cual hacía sonar una campanilla al ser lanzada la bola. Contact fue el primer juego que poseía este revolucionario recurso para la floreciente industria. Este sonido fue el precursor para que luego de algunos años el sonido y la música se volvieran parte esencial y excitante en todo flipper. Henry Mabs, un diseñador de la empresa **Gottlieb**, experimentó un nuevo sistema para que la bola fuera disparada con mayor rapidez al campo de juego. Este estaba inspirado en



Eight Ball Deluxe



Tristan



el baseball y fue introducido al mercado con el nombre de flipper, en el año 1947, con un juego llamado Humpty Dumpty. Esta innovación fue tan dramática que muchos otros fabricantes sacaron los nuevos flippers al mercado ese mismo año utilizando ese sistema.

Por los años 60 el pinball fue perdiendo interés entre el público, con lo cual sólo **Gottlieb** y **Williams** sobrevivieron como fabricantes. Una nueva tanda de flippers vio la luz, esta vez con nuevos y revolucionarios escenarios, colores, sonidos, tipo de puntajes, trampas, etcétera. Uno de ellos fue el Dart, el cual era muy completo, más tarde le siguió el Multiball, que poseía, como su nombre lo indica, varias bolas, lo que posibilitaba obtener mayor puntaje.

En el año 1975 los flippers estaban otra vez en acción. El Pinball Wizard, patrocinado por el grupo musical The Who, y utilizado en la película Tommy, volvió a cautivar a una nueva generación, la cual recobró la perdida fascinación por este juego.

Los años 80 vieron aparecer nuevos pinballs, con diseños sofisticados y graciosos, súper sonido, tablero de score electrónico y otros implementos de control. En esta nota haremos una reseña de todos los juegos de pinball que existen hasta el momento para nuestras PCs.

TRISTAN

de Amtex Software Corporation

La compañía **Amtex Software Corporation**, basándose en la historia y desarrollo de los distintos juegos de pinball, junto a **Little Wing**, ha colaborado para traer hasta nuestras pantallas el primer simulador real de flipper. Todas las innovaciones populares como bolas múltiples, doble puntaje, sonido y otras sorpresas han sido incluidas en este novedoso simulador que posee gráficos de bolas sumamente realistas y coloridas.

En el manual de este simulador podremos encontrar algunas lecciones que nos ayudarán, en el caso de no tener experiencia con estas máquinas (lo cual es casi imposible, ya que quien más o menos alguna vez hemos jugado con ellos).

Lógicamente, el juego es en nuestras PCs mucho más ventajoso, ya que tendremos la chance de suspender el mismo con sólo presionar el botón del mouse, lo que no podemos hacer en las verdaderas máquinas, y podremos continuarlo presionando **Resume** en el menú.

También si queremos podemos quitarlo y comenzar un nuevo juego. El sonido posee la cualidad de poder instalarse o desinstalarse con sólo presionar una tecla. Estas son sólo algunas de las novedades que presenta este juego.



Beat Box



Pinball Dreams

es, como en todos, acumular la mayor cantidad de puntos posible. Para multiplicar los bonus obtenidos, la bola debe pasar cuatro veces por las letras superiores. Si pasa por la letra que brilla nos dará automáticamente la multiplicación. Tenemos también las letras de *fuel* que nos incrementarán considerablemente el puntaje. La corredera lateral izquierda cada vez que es atravesada aumenta de puntaje (100-250-500-etc.); es recomendable que la hagan pasar varias veces para tener un puntaje considerable.

Para que el "jackpot" (lotería) se encienda y nos dé millones, debemos pegarle a las tarjetas que se encuentran en el medio. Estas son en total tres y deletrearán la palabra Ignition, con lo que, metiendo la bola en un costado (hoyo) lograremos el *jackpot*. En dicho hoyo se encuentran diferentes puntajes que van aumentando según la cantidad de veces que emboquemos la bola. Existen también tarjetas que al ser tocadas nos dan un *bonus booster*, que sirve para incrementar nuestro score y aumentar el *Bonus Held*.

El otro juego es el Steel Wheels, que es un trencito al cual le debemos ir agregando vagones. Si embocamos de entrada la bola en la flecha superior nos haremos acreedores a un millón de puntos.

Este puntaje se incrementará al doble en la segunda bola y al triple en la tercera. Para multiplicar debemos pasar tres veces por las flechas. Prendiendo las letras de Steam se incrementará el bonus de la corredera.

Cuando pasamos por las rampas se nos encenderá una luz que dice **Go**, y si logramos pasar la bola por ese lugar se nos encenderá una luz para que podamos agregar un vagon más al tren con el consiguiente incremento de puntaje. Al lado de la palabra Go se encuentra un hoyo en donde obtendremos la bola extra o el jackpot. Esto se produce según la rueda que activamos cuando embocamos en *Spin*, que nos puede dar desde *special* hasta infinidad de puntos.

Los otros dos juegos que siguen se denominan Beat Box y Nightmare, y su funcionamiento es muy similar a los dos anteriores: subir rampas, embocar en hoyos, etc. Nos limitamos a comentarles los dos primeros y no estos dos restantes para que ustedes jueguen y vayan descubriendo el objetivo de cada uno de los juegos, que son los que más nos interesaron.

Este juego se puede jugar de a uno o varios jugadores y es muy bueno para organizar campeonatos entre los amigos. Si tienen una tarjeta Sound Blaster verán que el sonido es tan bueno o mejor que el de los flippers modernos. Desde ya los dejamos en compañía de un juego que los va a cautivar y con el cual van a poder pasar un momento muy divertido.

MARIANO GRASSO

WEEN

de Coctel Vision

El Reino de las Rocas Azules está en peligro, y sólo podrá salvarlo de las garras del brujo Kraal un joven aprendiz de hechicero llamado Ween.

Al comienzo del juego, en medio de una noche tormentosa, su abuelo Ohkram, maestro de hechiceros, le encomienda a Ween la misión, puesto que él ya está demasiado viejo y cansado como para llevarla a cabo.

Ween deberá obtener tres granos de arena que depositará en el Revuss –un reloj de arena– para cuando se produzca el gran eclipse. De esta manera se cumplirá la profecía que dice que quien deposite los tres granos en el reloj aniquilará a su enemigo. Pero no será nada sencillo obtener los granos de arena. Para conseguir cada uno de ellos Ween deberá sortear pruebas a su ingenio y valor.

Como vemos, por el argumento estamos ante un típico juego de aventuras en el cual personificamos a un joven que vivirá en un reino poblado por la magia, seres fabulosos y toda clase de prodigios.

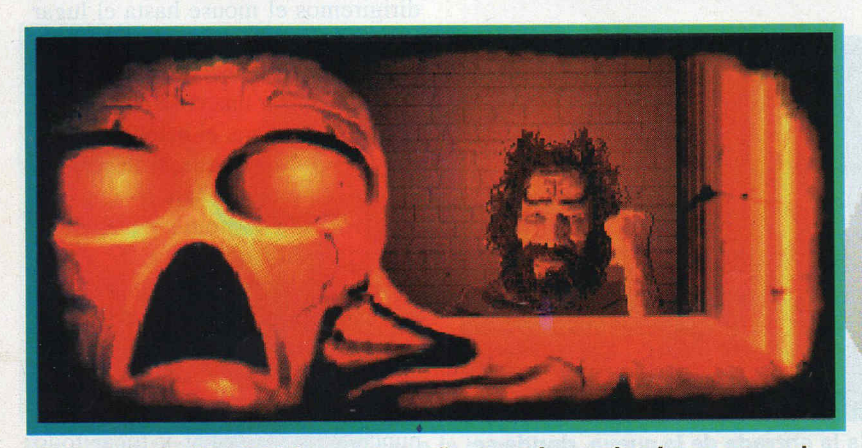


Ween no estará solo en su aventura. Lo acompañan un par de gemelos muy divertidos llamados Uki y Orbi, quienes cargan con todos los objetos que necesita Ween y que va obteniendo a lo largo de su aventura... ¿Nunca pensaron cómo hacen la mayoría de los personajes de los juegos interactivos para cargar tantas cosas?

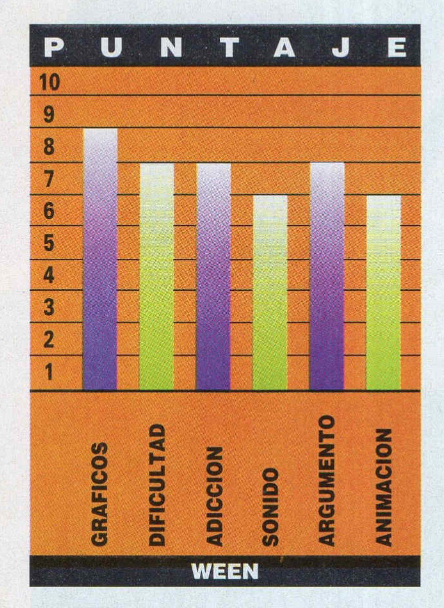
Ween también contará con la ayuda de Petroy, quien aparece en la primera pantalla, al señalar la esfera de cobre. Este podrá dar algunos consejos útiles en algunas partes del juego, así como también descifrar lenguas desconocidas.

Por si la ayuda fuera poca, también habrá un simpático y glotón vampiro llamado Urm que realmente es muy interesado y sólo da ayuda cuando se lo recompensa con fresas o cerezas. Este vampiro nos es presentado por Petroy en la primera pantalla, y para llamarlo hay que tocar una flauta que armamos con un cuchillo y una caña de bambú en los comienzos del juego.

La empresa Coctel Vision nos entregó ya productos de calidad como los Gobliiins, en donde había que ingeniarse bastante para conseguir los resultados deseados. En este caso también hay que recurrir a nuestra imaginación o creatividad para ir resolviendo las situaciones, aun-



Kraal es un brujo ambicioso que sueña con reinar sobre las rocas azules.



que no sean demasiado complicadas.

El juego reúne las características de aventura gráfica en la cual observamos las escenas como si fuésemos protagonistas, es decir, no hay una animación externa del personaje como en otros casos. Asimismo, una vez que ingresamos a una nueva pantalla no podremos volver a lugares anteriores y normalmente sólo podremos salir de la pantalla cuando hayamos resuelto todos los enigmas o realizado todas las acciones necesarias para pasarla.

Usando el mouse podremos barrer todas las pantallas en busca de objetos útiles, cuyos nombres veremos aparecer; solamente algunos de ellos pueden ser agregados a nuestro inventario y otros serán utilizados exclusivamente en ese lugar, sin necesidad de acarrearlos, lo cual tiene el beneficio de no tener un inventario demasiado extenso.

En otros casos, al "clickear" sobre un objeto, éste se magnificará para poder tener un acceso más detallado al mismo.

En todas las ventanas que aparecen cuando esto ocurre, veremos una especie de llave que permite cerrar la ventana una vez que se haya investigado o utilizado como corresponde.

Hay objetos que llevaremos a lo largo de todo el juego, como por ejemplo la esfera de cobre y la flauta. La primera, unida a las joyas sagradas que son la sortija, la diadema y el collar, nos permitirá tener un caldero, un tubo o una espada, respectivamente.

La flauta nos permite llamar a Urm cuando lo estimemos conveniente, aunque normalmente no nos ayudará a menos que le demos algunas fresas para calmar su voraz apetito. Podremos tener acceso a nuestro inventario utilizando el botón derecho del mouse y seleccionando uno de los objetos con el botón izquierdo.

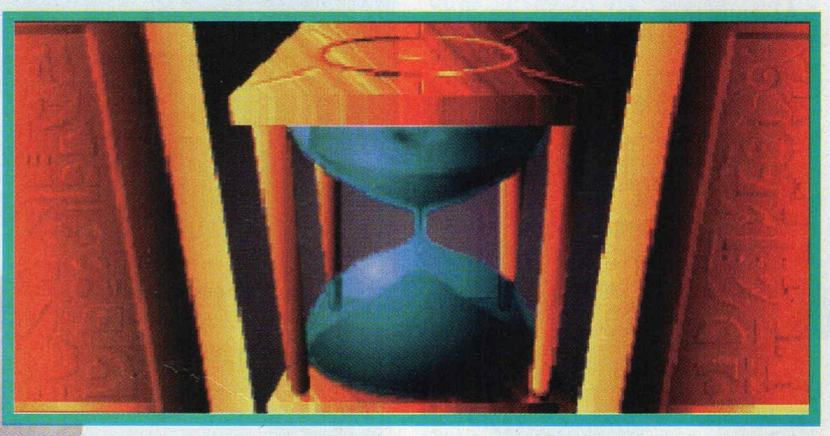
Luego de seleccionado el objeto dirigiremos el mouse hasta el lugar o cosa sobre donde queremos aplicar el objeto seleccionado, lo que equivale a usar una cosa con otra.

De esta manera, el manejo resulta muy sencillo, ya que si deseamos hablar con un personaje bastará con señalarlo con el mouse y luego utilizar el botón izquierdo.

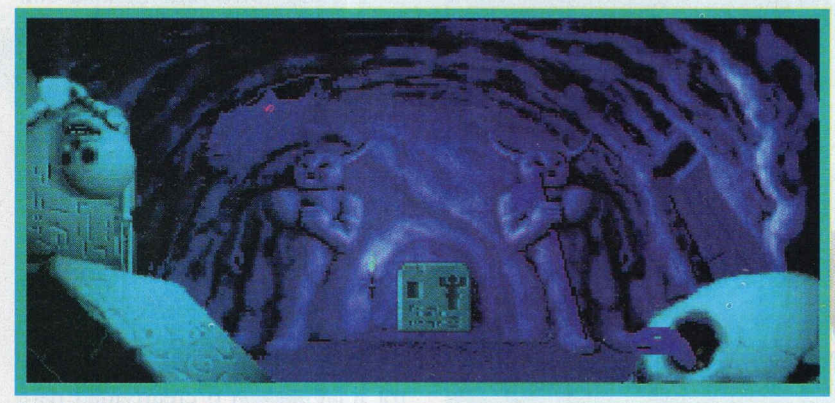
El juego tiene la posibilidad de ser salvado cuando así se estime necesario, lo que siempre resulta conveniente. Por suerte, también nuestro amigo Ween no muere nunca y puede tomar y tocar todo lo que se le ocurra sin ningún peli-



Lo desterró del reino hace diez años, y su deseo de venganza excita su odio.



Kraal es poderoso, pero podrás eliminarlo gracias al Revuss, reloj de arena del poder.



Tendrás que abrir la estrella que sella la entrada de la cueva, donde se encuentra el templo.



Luego de conseguir los 3 granos de arena, deberás depositarlos en el reloj y la profecía se cumplirá.

gro de que aparezca el odioso cartel "Game Over", excepto en el final del juego.

Si queremos utilizar un ayudamemoria dispondremos de un anotador en el menú del juego, el que puede ser usado, por ejemplo, para anotar nombres o pistas que se crean importantes.

Solamente podremos pasar de nivel o pantalla si hacemos todo lo necesario en las anteriores, con lo cual nos aseguraremos que hemos tomado todos los objetos que necesitamos.

Cada tanto, el programa tiene animaciones que transcurren automáticamente y corresponden a las escenas en las que intervienen Uki y Orbi, Ohkram, Kraal o la Guardiana del Templo. También veremos animaciones con personajes simpáticos como Borgol o el voraz gusano comehongos.

En algunas partes existen bifurcaciones que conducen al mismo camino, por ejemplo en la parte en que aparecen dos puertas a la salida del templo. Eligiendo indistintamente una u otra llegaremos al mismo lugar, pero habrá una pantalla intermedia diferente para resolver.

Los gráficos son de buena calidad y el sonido (si se dispone de placa) acompaña eficazmente a la acción.

También, por suerte, el programa está íntegramente en castellano, lo que les facilitará bastante las cosas a los que se interesen por este tipo de juegos.

Se juega exclusivamente desde disco rígido y tiene protección por manual, con el sistema de números y colores que utilizan muchos juegos europeos.

Constituye una excelente opción para los "veteranos" en aventuras para PC así como también para los



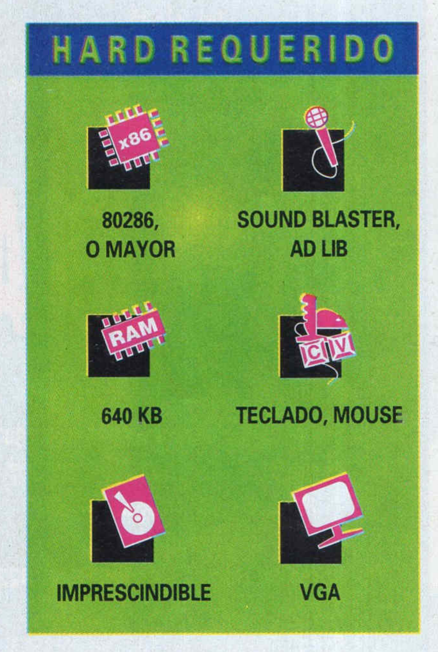
Por último tendrás que convencer a la guardiana para que te abra el templo donde se encuentra el Revuss.



Tienes poco tiempo para lograr que la profecía se cumpla.

que recién se inician, ya que con la facilidad del idioma, y por no ser un juego excesivamente difícil, tienen posibilidades de completarlo y pasar horas entretenidas con su PC.

En esta ocasión, en lugar de dar las soluciones en la forma habitual, haremos algo un poquito diferente. Publicaremos una especie de historia gráfica del juego en donde estarán todas sus pantallas, y como comentario de las mismas agregaremos pistas e indicios que, convenientemente utilizados, permitirán resolverlo.



No siendo un juego muy difícil de resolver, y estando en castellano, creemos que las pistas y las fotos que encontrarán les permitirán llegar al final del mismo.

Como indicamos en el comentario inicial, para acceder a una pantalla o nivel se debe haber completado el anterior. Aquí se verá la totalidad de las pantallas del juego, por lo que al llegar a cada una de ellas tendrán la seguridad de haber realizado lo correcto.



Tendrás que vencer al dragón de las cien caras que protege el templo.

En el caso de Ween es posible realizar esta especie de reseña gráfica, y creemos que puede ser divertido trabajar de esta manera y de paso entrenarse en resolver un juego sin las soluciones "al pie de la letra" como en otras ocasiones, sino con ayudas e indicios y realizando buena parte del juego por ustedes mismos. Aunque no dispongan de la solución total también es aconsejable, como siempre, ni siquiera utilizar estas pistas a menos de estar trabados en el juego.

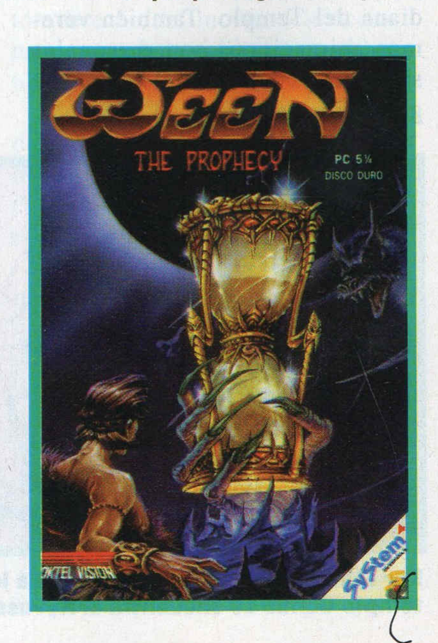
Antes de sumergirnos en la historia haremos una serie de aclaraciones válidas para todo el juego que se deberán tener en cuenta si se quiere terminar con éxito.

En la pantalla inicial aparece una esfera de cobre que al ser señalada con el mouse nos permite tomar el primer contacto con Petroy.

La esfera pasará a ser parte vitalicia de nuestro inventario y, como dijimos anteriormente, puede ser convertida en tres objetos diferentes utilizándola con las joyas sagradas.

Las combinaciones son las siguientes: Esfera-Sortija = Caldero; Esfera-Diadema = Tubo de cobre y Esfera-Collar = Espada.

También a lo largo del juego aplicaremos la magia a diversos objetos, y aquí les adelantamos las "recetas" necesarias para ello: el polen aplicado al cuarzo lo transforma en



flor, el veneno aplicado al cuarzo lo transforma en serpiente. Cuando mezclemos diversos ingredientes (ej:polen-veneno) lo haremos siempre utilizando el caldero.

Ahora veamos algunas combinaciones: Polen-veneno =,Pócima para hacer crecer los vegetales; Polen-veneno-elixir del templo =, hace el efecto contrario a la Pócima. Polen-trufa = Vitalis, le devuelve la vida a los seres petrificados; Veneno-trufa = Luciferis, se obtiene fuego de ciertas piedras como el rubí; Veneno-trufa-polen = Metamorfosis, transforma a los objetos de plata.

En algunas partes del juego, por ejemplo en los jardines que se encuentran antes de la entrada a la guarida de Kraal, se deben mezclar varias veces los ingredientes, ya que se utilizan varias pociones alternativamente.

Debemos decir que la esfera de cobre y las joyas también se utilizan reiteradamente en todo el juego, ya que, o bien necesitaremos del caldero o de la espada y el tubo o bien de la esfera de cobre solamente.

Para llamar a Urm, el vampiro, debemos hacer uso de una flauta y recordar de tener fresas o algo similar para alimentarlo.

La primera flauta la fabricamos en la casa de Ohkram en la pantalla uno, utilizando un cuchillo que encontramos en la alacena y un trozo de caña que encontramos en el balcón de la misma casa.

Al final del juego, cuando Kraal nos haya despojado de nuestras pertenencias, podremos fabricarnos otra de manera similar.

Por otro lado, en el juego aparecen algunos acertijos que requieren un cierto análisis para ser resueltos.

Por ejemplo, para abrir el sello de la puerta del templo encontraremos unos escritos que nos hablan de un eclipse de sol, y esto significará colocar convenientemente la piedra sol y la piedra luna en una ranura.

El accionamiento de algunos dispositivos del juego también se obtiene bajo una forma indirecta resolviendo algún tipo de adivinanza o acertijo o utilizando la mera lógica.

Petroy puede ser un buen consejero en alguno de los casos, y creemos que nuestros lectores hallarán por sí mismos la solución a todas estas pruebas de ingenio. Recuerden que Ween nunca muere, por lo tanto tienen libertad de explorar y hacer todo lo que se les ocurra durante el juego.

Creemos que las pistas o ideas que iremos agregando a las fotos que ilustran el juego unidas a estos consejos iniciales les harán llegar a buen fin. Entonces, sin más preámbulos... ¡metámonos en el juego!

SOLUCIONES

– Estamos en la casa de Ohkram, podemos explorar la alacena e investigar la esfera de cobre. Una tenaza siempre puede ser un objeto muy útil, por ejemplo para arrancar pedazos de madera. Con respecto a esto, a la izquierda tendremos salida a un balcón en donde encontramos una baranda rota y una caña que puede ser útil (tal vez como instrumento musical, si se prepara convenientemente).







En el laboratorio de Ohkram encontramos muchos objetos y vemos una puerta trampa que nos acercará a la pantalla siguiente. Un monstruo molesto puede ser inducido al sueño y una sortija puede ser la primera de las joyas sagradas que necesitamos en el juego.

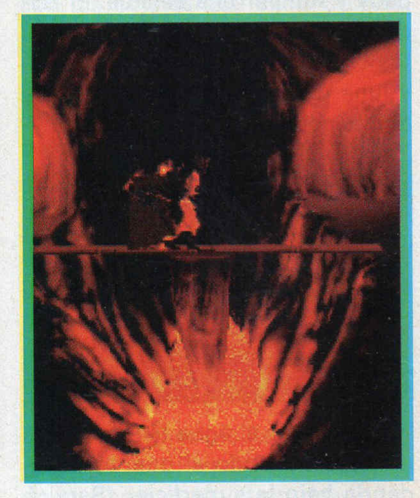
Debemos conocer a Urm y quizá nos entregue oro y nos haga encender el fuego de la chimenea; el oro fundido puede ser imprescindible para fabricar una llave si poseemos el molde de la misma. Si abrimos el baúl, hallaremos una estatuilla.

Un libro nos habla de Djel Y Azeulisse. Podemos anotar esos nombres.









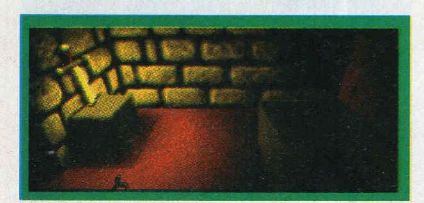
– Evidentemente debemos cruzar el abismo. La manteca fundida en el

caldero, aprovechando un fogón, nos puede ser útil como lubricante. Una tibia de un cadáver puede llegar a sernos útil para lubricar algo.

A la izquierda hay una caverna. Una soga nunca falta en un juego de aventuras.

Una calavera extraña a la que le falta una esfera de cobre (creemos que era un ojo). Hay mecanismos oxidados que precisan un buen lubricante. Unas maderas atadas pueden servir como puente.

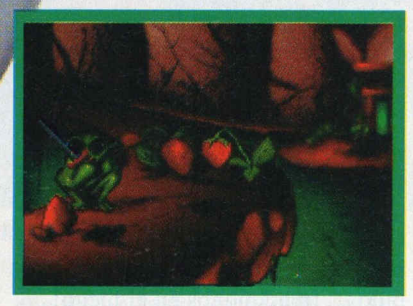




– Hay una cortina que está demasiado alta para ser alcanzada; tal vez si unimos un hueso a una lanza o algo parecido... Urm quizá pueda ser útil para conseguir la llave del cuarto contiguo. Hay inscripciones que no se entienden, quizá Petroy pueda ser útil. En el cuarto de la derecha podremos tomar una espada y romper una estatua. El ácido puede ser útil para limpiar ciertos objetos. Usando las piedras sol y luna y leyendo las inscripciones quizás podamos salir del templo.



– Para cruzar el agua tenemos dos maneras: usando el puente o nadando bajo la superficie. ¿Servirá para algo la estatuilla del pez? Un baúl que parece vacío puede mostrar su contenido simplemente utilizando una pluma. Ahora que tenemos polen, veneno y elixir quizás podamos empezar a ensayar algunas de las recetas de las que hablamos anteriormente.



– Parece que Urm se hará un festín de fresas. El problema es cómo quitar la montaña de oro que nos deja. Tal vez si atrapamos al orívoro con el caldero podamos pasar al otro lado.





– Si tocamos el alga aparece un pez y otro que lo devora. Si encontramos un insecto quizá podemos llevar el pez eléctrico al alga y deshacernos de él. Un vidrio puede ser interesante para observar las entrañas de los peces. Uno nunca sabe las cosas que pueden tragarse.

¿Qué habrá en el agujero de las rocas? Parece que necesitaremos construir un arpón para destruir al monstruo. Habrá que usar el ingenio.

– ¿Qué puede pasar si se usa el veneno con una serpiente? La diadema con la esfera puede dar una herramienta para tomar objetos lejanos. Las avispas realmente merecen ser atrapadas. Un buen fuego destruye todas las malezas.

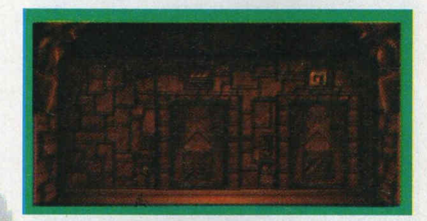


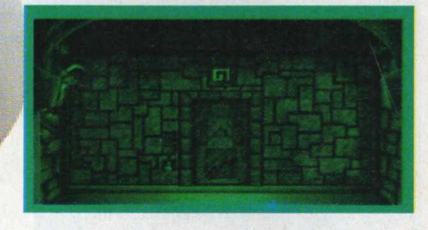


– Si podemos convertir a este molesto dragón en una avispa y le pedimos ayuda a Urm tal vez podamos liberarnos de su presencia.









– ¿Qué sucede si ponemos la tablilla frente al haz de luz? Tal vez Pe-

troy entienda el lenguaje tan extraño. En cada puerta del templo hay unas teclas para abrirlas y Petroy puede dar una pista. Hay que hallar un vaso que puede ser útil.





– Aquí la cosa se complica un poquito; para fabricar el antídoto para la guardiana hay que improvisar un alambique. Los ojos de la estatua están un poco opacos. No recordamos el efecto del veneno y del polen sobre el cuarzo.

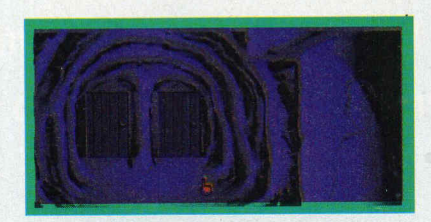
Sería interesante hacer brotar agua de esa fuente. Para encender un fuego, si se carece de fósforos, la luz del sol y una lupa pueden llegar a ser una buena opción. El tubo, convenientemente curvado, puede llegar a ser un componente del alambique. El vaso de la estatua tal vez pueda servir como recipiente.



– Un guante nos puede proteger de los insectos. El collar parece que era la tercera joya sagrada. Si accionamos sobre la estatua, utilizando el cáliz y el corazón tal vez encontremos una salida. Detrás de la cortina puede haber algo interesante.



te. Podemos hallar una llave para la puerta del costado y la forma de neutralizar los rayos.



– Se puede elegir cualquiera de las dos puertas, pero sería interesante grabar el juego así, si fallamos, la próxima vez puede intentarse el otro camino.



– Saliendo por la derecha nos encontramos a la reina y su corte de insectos. Cortando el alerce se puede obtener una resina. Si la utilizamos sobre los insectos éstos no molestarán por un rato (hace falta un recipiente). Si utilizamos el tubo para desviar el agua se puede llegar a obtener una fórmula para dormir a la reina: perlas, digitales y un hueso.



– Saliendo por la izquierda, hay que darle ofrendas a la estatua. Si ponemos la espada en su mano tal vez oficie de pararrayos. Si se puede fabricar una red con el aro del barril y algo más (ver la pantalla de la derecha), tal vez se pueda atrapar al cangrejo. Con sus pinzas puede abrir el baúl del aljibe. No es tan difícil darle las tres ofrendas a la estatua.



– La horqueta puede servir para encontrar un manantial. Usando algunos elementos puede fabricarse un pico para perforarlo. Si se logra librarse del pájaro molesto, tal vez se pueda lograr que el gusano que vive en la calavera se pegue un atracón con el hongo gigante.



– Urm tal vez pueda dar oro para sobornar al “monstruo” que robó nuestras pertenencias. Armar un bote no es tan difícil como parece con los objetos que encontramos. Una araña pide huevos de pescado que podremos obtener si nos dedicamos a la pesca.



– Para evitar que un bote se hunda primero hay que achicar el agua utilizando algún recipiente. Un caldero puede ser útil. Para sellar un agujero, un corcho con alquitrán puede ser suficiente. La botella puede acercarse utilizando un tubo o un objeto largo.



– Si entramos a la cabaña, el viejo nos pedirá muchas cosas. Con la pala que se ve a la izquierda nos





dedicaremos a cavar en la playa hasta encontrar cosas que lo conformen. Quizá hasta debamos recurrir a Urm para obtener un poco de oro. Los tablones flojos pueden ser arrancados para llegar a otra pantalla.



– En alguna otra parte del juego ya intervino un orívoro. Si lo atrapamos y le conseguimos un objeto de oro tal vez nos pueda ayudar. La idea es jugar a ser Robin Hood para liberar al hada que se encuentra dentro del fruto.

– Aquí deberemos lograr que Urm le pegue un buen susto al viejo, pero primero hay que hacerlo aparecer y sobornarlo, y luego hacerlo



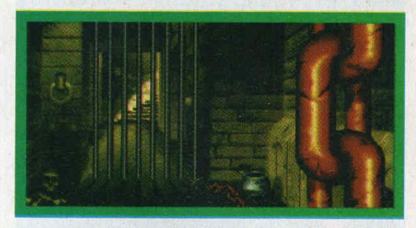
aparecer nuevamente. En esta parte hay que practicar mucha magia y hasta hacer de médicos consiguiendo un té de manzanillas para el gusano. Para prender el fuego el hechizo Luciferis puede ayudar.



– Si revivimos a Borgol y al pajarraco convertido en piedra con la magia podremos lograr buenos resultados. El pistilo de la flor puede ser útil con las hormigas. Una pieza mecánica puede ser útil para abrir el nicho de la pantalla de la derecha. Para abrir el portón hay que usar intensamente la magia (ver recetas al comienzo de las soluciones).



– La idea es iluminar cada uno de los nichos que contienen las palancas. Si metemos la mano más de dos veces en uno de los nichos un monstruito nos dejará un pegote que será muy útil. Dentro de la estatua, escarbando, se puede conseguir una luciérnaga petrificada a la que se puede volver a la vida. Jugando con la luciérnaga, el pegote y otras cosas se podrán iluminar todos los nichos. Si se logran iluminar las letras que se ven enfrente y nos acordamos de un nombre maldito, con el arco podrá cruzar el puente levadizo.



– Un clavo en la pared puede ser más que útil. Hay un grabado al que le falta un corazón. El mecanismo de la puerta tiene una clave en uno de los grabados. Si se logra levantar alguna de las rejas tal vez se encuentre otro objeto para poner en el mecanismo de apertura de las puertas y mover las agujas como corresponde.





– ¡Llegamos al Revuss! Un bambú suelto puede servir para fabricar una flauta y tal vez Urm nos ayude. ¿Para qué servirán las palancas?. Hay dos nombres que debimos haber anotado al comienzo del juego y que aparecieron reiteradamente (era una pareja de enamorados).

¿Habrá final feliz o no?

Esperamos que se diviertan con Ween y les sean útiles las pistas que les dimos, para completar esta excelente video aventura..

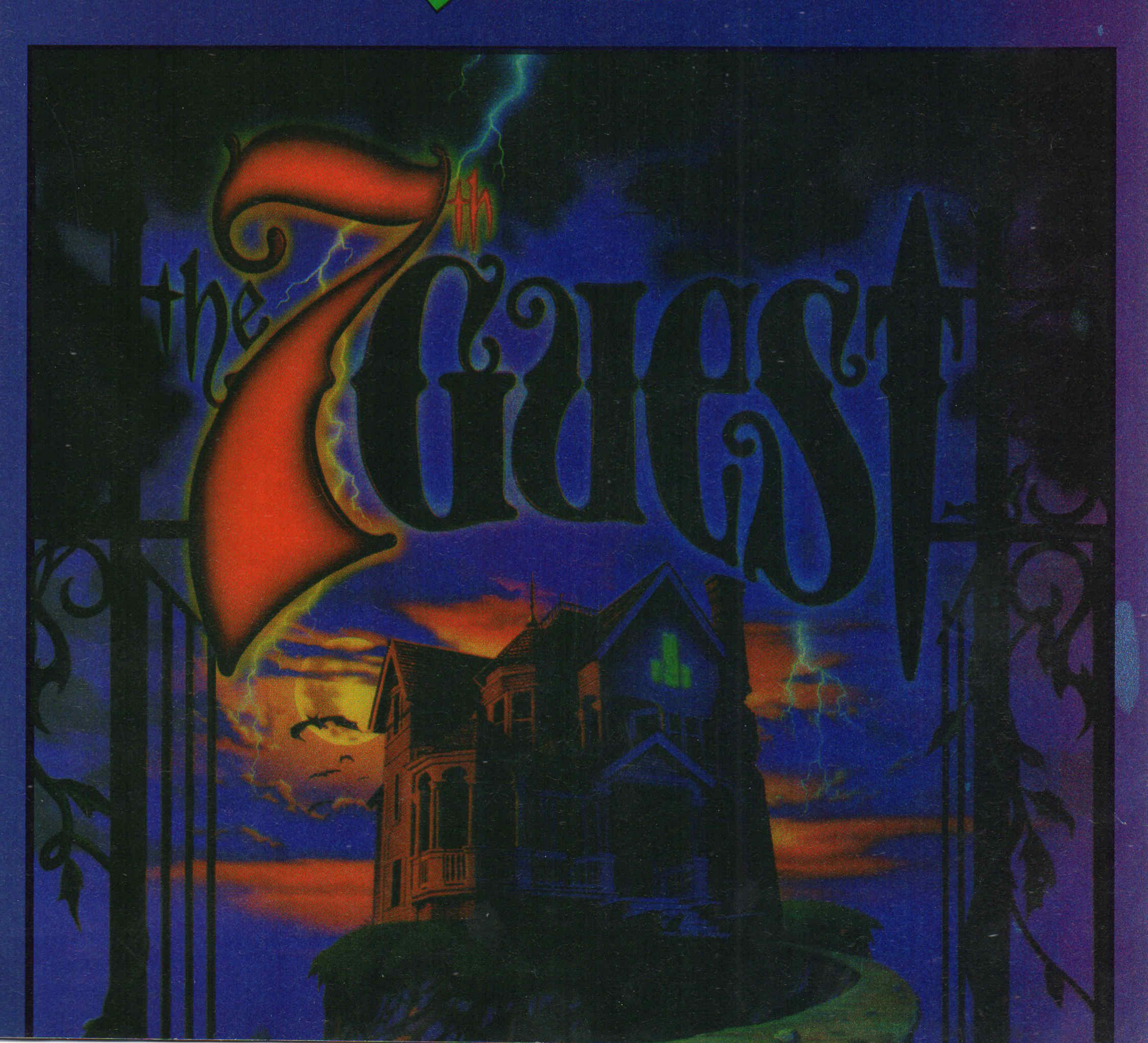
Distribuye: SET HOUSE, Florida 537, piso 1, local 430, 1049 Buenos Aires.

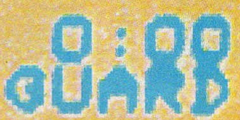
MARCELO J. DAMONTE

PróxIMO NúMerO

GANADORES DEL CONCURSO DE MICHAEL JACKSON

- Concurso de pantallas.
- Seguimos enseñándote a realizar dibujos animados con el programa THE ANIMATION STUDIO DISNEY.
- Cómo llegar al final con el Blue Force.
- Te ayudamos a completar la gran aventura de Lucas Arts.
- Zac McKracken.





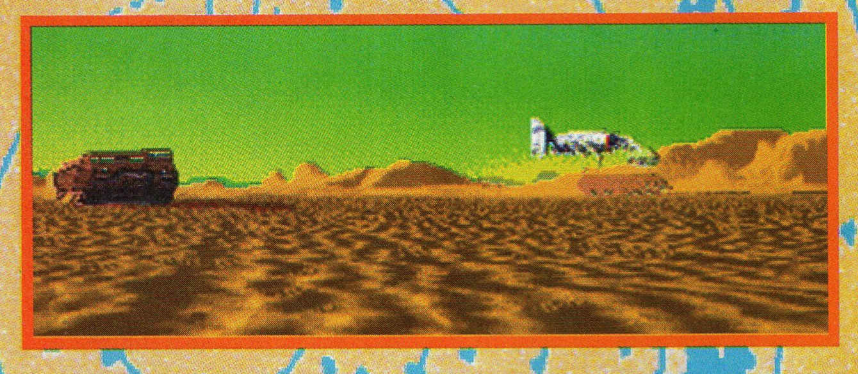
ESTRATEGIA

DUNE 2

de Westwood Studios

Seguramente si han jugado con el Civilization y les gustó, no pueden dejar pasar este programa.

El objetivo de este juego es conquistar el planeta Dune. Existen tres casas o dinastías del planeta que ambicionan por todos los medios tomar el control y el gobierno de Dune; estos grupos van conquistando distintas regiones del planeta, y si éstas están ocupadas por otros, inmediatamente inician una guerra.



Para empezar a jugar debemos identificarnos con una de las tres dinastías o casas; en el comienzo poseemos el rango más bajo de oficiales, pero para ir aumentando de rango estaremos asesorados por un guía que oportunamente nos indicará cada una de las misiones; además nos aconsejará para lograr el mejor resultado en las mismas.

Desde el inicio del juego podremos observar nuestro ejército y la sección de construcción; el resto de la pantalla se encuentra completamente en negro y con los vehículos podemos ir explorando la zona (ésta cambiará de color permitiéndonos observar el terreno).

El primer paso que debemos hacer es construir las plataformas en donde se ubicarán las instalaciones.

Para comenzar las construcciones debemos ubicar la flecha sobre "yard". El juego nos mostrará lo que podemos construir; en este caso

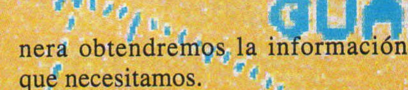
PUNTAJE

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

GRAFICOS · DIFICULTAD · ADICCION · SONIDO · ARGUMENTO · ANIMACION

DUNE 2







debemos elegir una plataforma (concrete labs).

Después de esta operación, regresaremos al mapa y observaremos un indicador que está a la derecha de la pantalla, en el cual se nos muestra cuántos créditos nos faltan para terminar la plataforma. Esta información está indicada en porcentajes.

En el instante en que se termine la plataforma nos aparecerá en la pantalla un mensaje indicándolo (Place it); entonces debemos ubicar el ícono de la flecha sobre el mensaje y situarnos junto a alguna instalación que esté construida anteriormente, y en ese lugar instalaremos la nueva construcción. Esta operación se debe realizar cuatro veces.

El segundo paso es fabricar e instalar los generadores de energía (wind trap), con un método similar al anterior, y por último debemos construir la refinería (refinery). Ahora estamos en condiciones de construir las fábricas de tanques, barracas, etc.

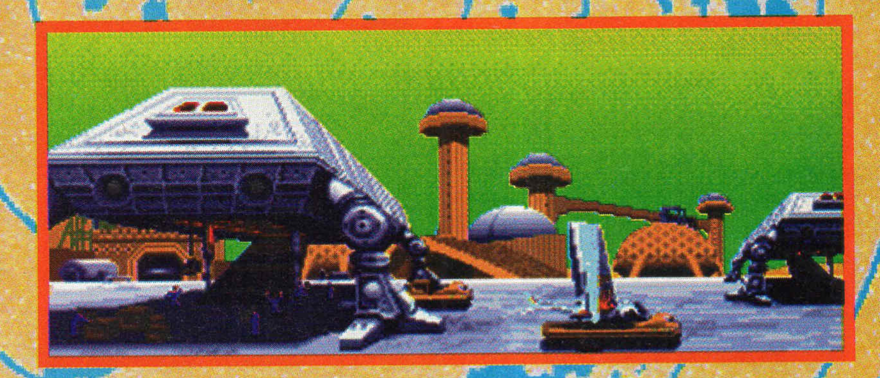
Periódicamente debemos revisar todas las instalaciones porque las mismas necesitan estar en buenas condiciones y en muchas oportunidades debemos repararlas para que sigan funcionando; también debemos realizar esta operación luego de un ataque enemigo. Otra de las cosas que debemos tener muy presente es la cantidad de energía que se necesita y la que se produce; para hacerlo debemos colocar el ícono de la flecha sobre los generadores y luego pulsar el botón y de esta manera obtendremos la información que necesitamos.

A continuación brindamos la lista de instalaciones que podemos construir y sus respectivas funciones.

- Concrete labs: son las plataformas. Ellas permiten que las unidades se movilicen rápidamente.
- Wind trap: son los generadores de energía. Permiten que las instalaciones funcionen.

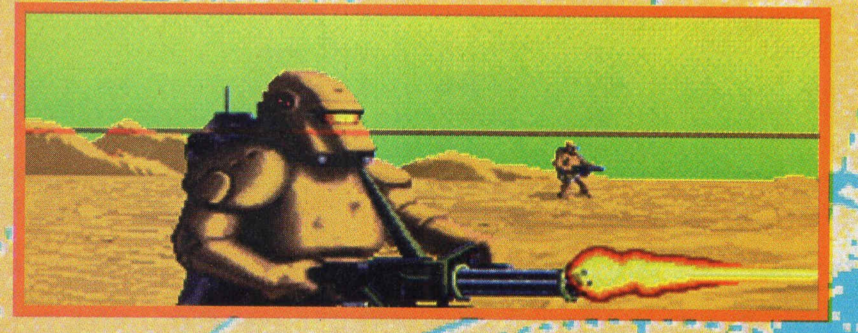


- Refinery: es la refinería. Es esencial para el desarrollo de las bases. Son las que abastecen de créditos.
- Spiecesilos: son los tanques de almacenamiento. En estas instalaciones se guardan los créditos.
- Out Post: es el radar; con él se puede observar el movimiento de los enemigos.
- Wor: es el lugar de entrenamiento; en este caso es intensivo (heavy troop).
- Barracks: es igual que el anterior pero el entrenamiento es más suave (light troop).
- Light factory: es la fábrica y ensamble de vehículos pequeños.
- Heavy factory: es la fábrica y en-









HARD REQUERIDO



80286, O MAYOR



AD, LIB, SOUND BLASTER, ROLAND



1 Mb



TECLADO, MOUSE JOYSTICK



IMPRESCINDIBLE



HERCULES, VGA, MCGA

samble de vehículos medianos, artillería y tanques.

Estas son las instalaciones más importantes; las demás son específicamente militares.

La actividad fundamental del juego es la recolección de créditos para la construcción de las instalaciones. Para obtener estos créditos, debemos enviar a los Harvest a las zonas anaranjadas del mapa; para hacerlo se tiene que indicar en el menú de acciones la instrucción "Harvest" y a partir de ese momento se comienza a recaudar créditos.

Una buena estrategia es la de utilizar las tropas en defensa, formando una línea en el frente de ataque, mientras que se envían vehículos pequeños a explorar las distintas zonas.

Una vez descubierto el lugar en donde se sitúan las bases enemigas, formaremos una escuadrilla de diez vehículos pequeños o tanques. También debemos formar una escuadrilla de cinco tropas pesadas, luego enviar a cinco vehículos a la base enemiga y ordenarles que ataquen a las tropas.

Si uno se ve en peligro, puede ordenarles a los Harvest que atropellen hasta destruir al enemigo. Más tarde enviar otro grupo de cinco tanques y cinco tropas a que ataquen y destruyan los generadores de energía y, una vez eliminados, el enemigo estará debilitado y será más fácil vencerlo.

Una de las maneras de tomar instalaciones enemigas es moviendo los ejércitos dentro de las construcciones. Lo que debemos recordar siempre es no atacar sino movernos dentro de las instalaciones.

En los inhóspitos desiertos del planeta Dune podemos toparnos con terribles animales que al menor descuido nos atacarán; la ventaja que tenemos es que son fáciles de ubicar, sólo debemos observar las arenas y, si éstas se mueven, es mejor



que huyamos porque de lo contrario nos convertiremos en la cena de algunos de estos seres hambrientos.

Si en el mapa no encontramos adónde mandar a los Harvest, tendremos que atacar a estos animales feroces que una vez destruidos se transformarán en una extensa zona llena de créditos, pero lamentablemente en la violenta y dura batalla podemos tener importantes bajas.

Este es un excelente juego de estrategia que nos hará pasar muchas horas entretenidas frente a nuestras pantallas.



ANDRES E. COGNI

SHARE WARE

BARON BALDRIC "A GREAT OVERTURE"

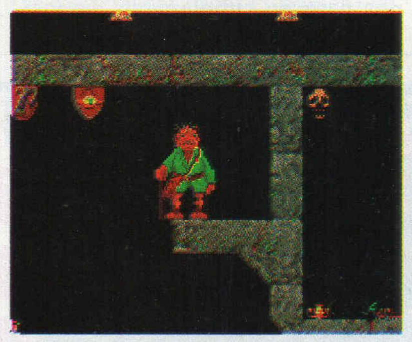
de Spectra Publishing

Esta nueva sección está destinada a todos aquellos programadores de juegos que desean promocionar sus trabajos. Nosotros luego de recibir el juego lo evaluamos y, si la calidad es aceptable, le realizaremos un comentario, mostrando imágenes del mismo y publicando la dirección de los programadores para que los lectores puedan adquirir la versión completa del mismo.

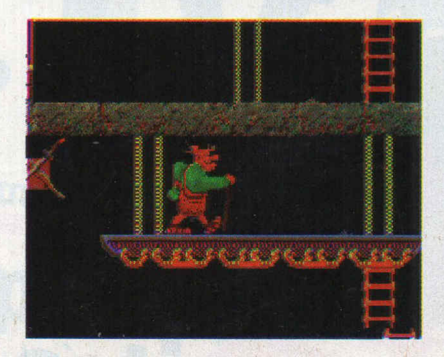
Muchos programadores, para hacer conocer sus trabajos, distribuyen gratuitamente o a un muy bajo precio los primeros niveles de sus juegos. Nosotros no venderemos el producto, pero podemos darlo a conocer en nuestras páginas, así que desde ya todos los que programen juegos aquí tienen un lugar.

En esta oportunidad comentaremos un programa shareware de los Estados Unidos, y esperamos pronto comentar software nacional.

Este nuevo juego consiste en personificar a un simpático anciano llamado **Baron Baldric**, a quien debemos ayudar a pasar los tres niveles (representados por cavernas) que componen esta versión shareware del juego, ya que la versión comercial consta de diez niveles. Para abrir estas tres cavernas, Baldric debe buscar dentro de ellas los tesoros familiares perdidos y escondidos allí. Pero no será tan fácil para el personaje pasar por los laberintos y evitar todos los peligros que acechan en ellos.



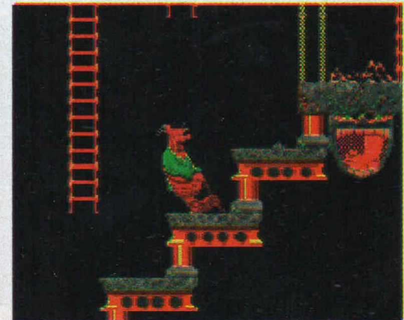




Uno de los peligros que deberá sortear es la presencia de Lazarus, un







ancestro suyo que murió hace doscientos años, que vaga por allí convertido en lobo y a quien acompañan varias criaturas diabólicas, las cuales no dudarán en hacernos perder una vida si tropezamos con ellas.

La historia transcurre en los sótanos del castillo de Pedabouche, lugar donde se encuentran las joyas que Baldric debe hallar.

Para poder pasar de nivel deberá tomar todos los objetos que encuentre y comer todos los alimentos para, con la ayuda de estos, recuperar vidas. Una vez que haya tomado todos los objetos valiosos tendrá que dirigirse a la puerta por la cual golpeando con el bastón, pasaremos al siguiente nivel.

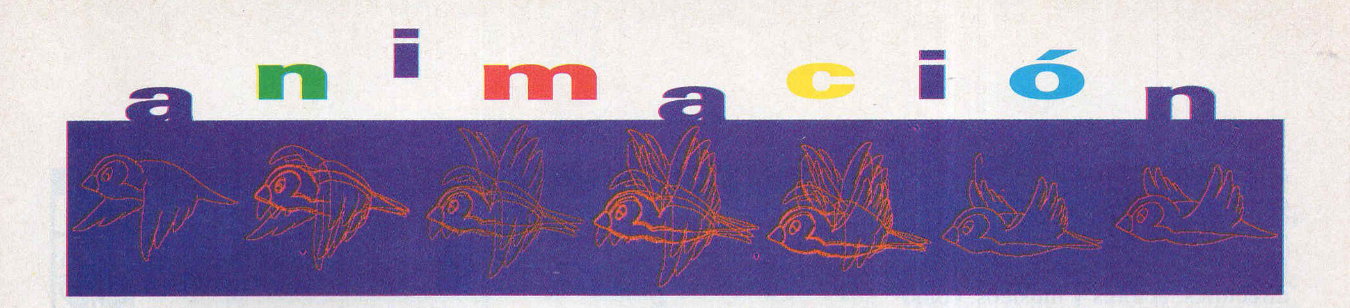
Cada nivel que pasamos se hace más difícil y deberemos golpear con nuestro bastón el suelo, las paredes, columnas, piedras, etcétera, para poder acceder a lugares que nos parecen simplemente imposibles de alcanzar.



Al principio nos parecerá difícil, pero después adquiriremos la suficiente habilidad para pasar de un nivel a otro con la velocidad de un rayo. Si deseamos tener el programa completo deberemos escribir al lugar indicado en la pantalla de presentación, y una vez hecho esto y que hayamos sido registrados, pagando el importe indicado, tendremos en nuestro poder diez niveles más, que se agregarán a los tres que ya poseemos, los cuales serán más difíciles y peligrosos que los anteriores.

Para pedir la versión completa escribir a: Spectra Publishing-1030- D E. Duane Ave., Sunnyvale-CA 94086. Teléfono (408) 730-9291, fax (408) 730-2107 - Orders 800- 245 6717.

ADRIAN ELLIS



THE ANIMATION STUDIO
(PRIMERA PARTE)

de Disney Software

En muchas de las cartas que recibimos diariamente, los lectores nos solicitan que comentemos programas de animaciones. Por esa razón, en esta oportunidad les brindaremos una pequeña introducción para poder realizar algunos trabajos con este excelente producto de Disney.

Historia de los dibujos animados de Walt Disney

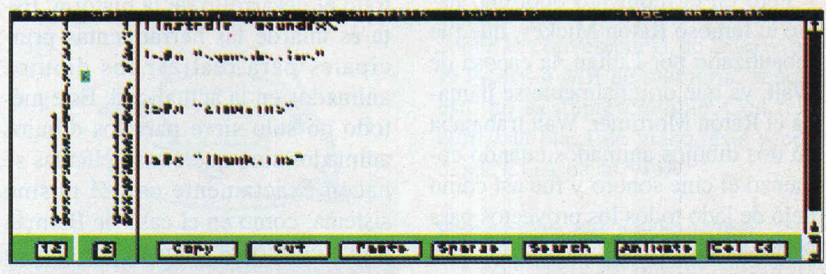
Luego de haber visto cientos de películas de dibujos animados, comprobamos que existen varias que presentan una calidad digna de destacar, pero, por sobre todas, las realizadas por los Estudios Disney tienen una animación tan natural que lograron conmover al público generación tras generación, causando este efecto tanto en los hijos como en los padres con las historias de *Blancanieves*, *La Cenicienta*, *Peter Pan* o el *Pato Donald*, y sin olvidarnos del excelente largometraje *Fantasía*, donde el Ratón Mickey nos lleva de la mano a un mundo donde los objetos inanimados cobran vida y nos hacen divertir, cuando usando los poderes del mago Merlín ordena a las escobas que realicen las tareas que él mismo debe realizar.

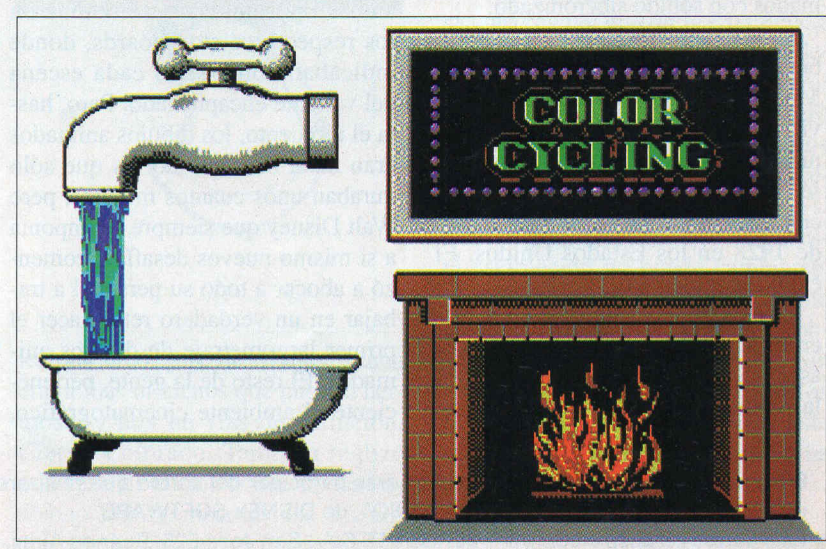
A principios de siglo los periódicos traían como en la actualidad tiras cómicas o como las llamamos nosotros historietas. También en esa época se realizaban unos libros que en el margen derecho superior traían unos dibujos que al hojearlos a cierta velocidad comenzaban a moverse. Esto marcó el comienzo de los dibujos animados. **John Bray** junto a **Earl Hurd**, en 1914, comenzaron a experimentar produciendo dibujos con fondos de papel transparente y al año siguiente patentaron este invento, con el nombre de animación en celuloide. De esta manera nació el primero de los dibujos animados.

A Walt Disney le interesaban mucho los dibujos, como lo demostró más tarde, pero su familia cambió varias veces de residencia y por ese motivo él no pudo acceder a una educación especializada en ese arte.

Desde muy joven comenzó a hacer sus primeras incursiones en el mundo de los dibujos animados. En **Kansas City Film Ad Company** realizó sus primeros trabajos sobre algunos cortos animados para un teatro local.

Luego comenzó a preocuparse por establecerse por su propia cuenta y abrió su negocio produciendo una serie de cuentos de hadas llamados **Laugh-O-Grams**, entonces combinó un personaje vivo junto a sus dibujos





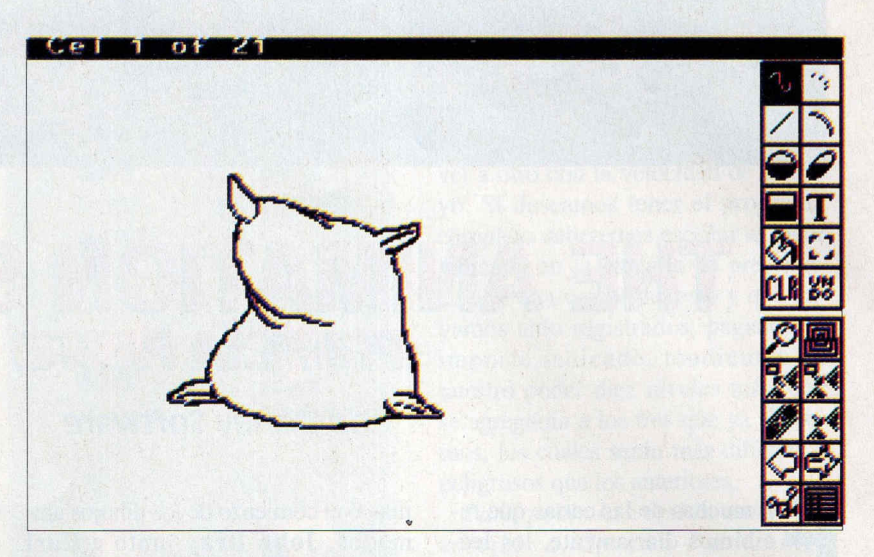
animados, y logró realizar un par de escenas de **Alicia**. Por aquellos años, y por muchos años más, Hollywood era la meta de muchos directores, actores y músicos, como no sería distinto para Walt Disney. De esta manera llegó y trató por todos los medios de introducir su idea hasta que se la vendió a Charles Mintz, un distribuidor de películas. En sus comienzos, para montar toda una serie de Alicia, utilizó la trastienda del negocio inmobiliario de su hermano, pero poco a poco el negocio fue creciendo y pudo instalar un pequeño estudio, desde donde reunió nuevamente a sus compañeros de Kansas y los convenció para que participaran a su lado de esta nueva industria.

Cuando Alicia perdía popularidad y la gente se cansó de este personaje, Mintz comenzó a presionar a Walt Disney para que creara otro personaje y así fue cómo nació Oswald, el conejo feliz. Al observar Mintz que los personajes que creaba Disney eran un éxito comenzó a exigirle que realizara más y más personajes.

Pero en el momento oportuno nació el famoso Ratón Mickey, que fue rebautizado por Lillian, la esposa de Walt, ya que originalmente se llamaba el Ratón Mortimer. Walt trabajaba en dos dibujos animados cuando comenzó el cine sonoro y fue así como dejó de lado todos los proyectos para producir un película de dibujos animados con sonido sincronizado.

Inmediatamente comenzaron a trabajar en "Willie, el Barco de Vapor". Muchas fueron las pruebas que tuvieron que hacer hasta lograr sincronizar el sonido para que éste pareciese convincente, y finalmente la película se estrenó el 18 de noviembre de 1928 en los Estados Unidos. El éxito fue inmediato.

La experiencia adquirida en la sincronización de imágenes y sonido le aseguró a Disney el primer lugar en la producción de dibujos animados.



Al año siguiente comenzó a producir las "Sinfonías tontas", que era una serie de historias en donde se mezclaban la música y la animación.

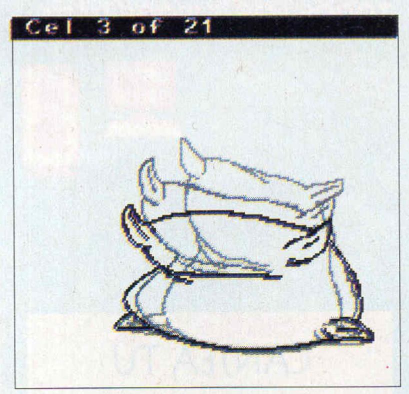
Cuando corría 1931, Walt Disney había desarrollado un departamento de arte en donde se formaban los nuevos dibujantes, guionistas, etcétera. De esta manera introdujo los storyboards (esquemas), que son una serie de bosquejos o bocetos en donde se plasma, a grandes rasgos, todo el desarrollo de la historia. Esta es una de las herramientas principales para realizar los dibujos animados en la actualidad. Este método no sólo sirve para los dibujos animados sino que otras películas se hacen exactamente con el mismo sistema, como en el caso de Batman y el Regreso de Batman, ya que en ambas oportunidades se realizaron los respectivos storyboards, donde indicaban cómo sería cada escena del valiente encapuchado. Pero, hasta el momento, los dibujos animados eran nada más que cortos que sólo duraban unos cuantos minutos, pero Walt Disney que siempre se imponía a sí mismo nuevos desafíos, comenzó a abocar a todo su personal a trabajar en un verdadero reto: hacer el primer largometraje de dibujos animados. El resto de la gente, perteneciente al ambiente cinematográfico, creía que lo único que podría realizar era un verdadero fracaso, ya que era muy difícil mantener la atención de los espectadores durante un poco más de una hora solamente con dibujos animados.

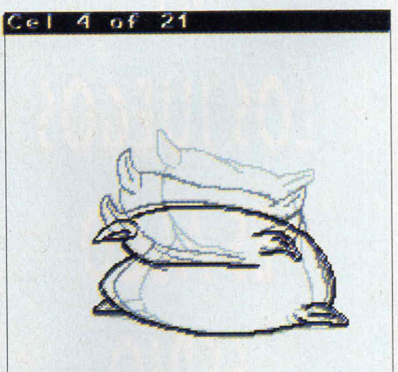
Fue en 1934, cuando comenzó a trabajar en "Blancanieves y los Siete Enanitos". Más de setecientos cincuenta artistas trabajaron en el proyecto, realizando alrededor de dos millones de croquis o bocetos.

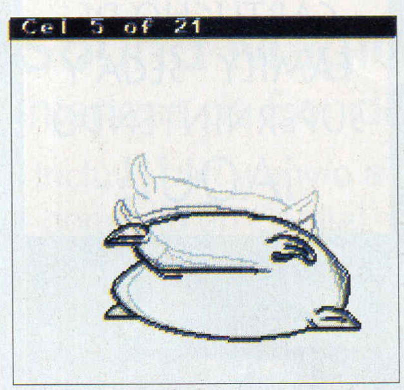
Luego de ver varias películas y observar los movimientos de los actores, bailarines y animales, quienes serían los amigos de Blancanieves, lograron capturar en dibujos los movimientos humanos, lo que fue un verdadero reto para los dibujantes.

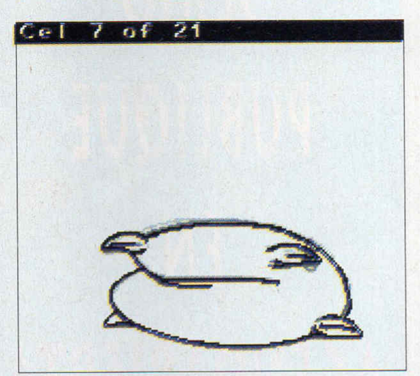
A lo largo del rodaje de esta película tuvieron muchos problemas pero consiguieron realizar un nuevo sistema que le daba a la imagen sensación de profundidad, utilizando imágenes con distintos planos que se movían de manera diferente. Fue de esta manera que luego de un muy largo y arduo trabajo el 21 de diciembre de 1937 se pudo estrenar "Blancanieves y los Siete Enanitos". Fue la película que más recaudó en esa época y todavía sigue deleitando a los niños y a los grandes a pesar de haber transcurrido tantos años desde su estreno.

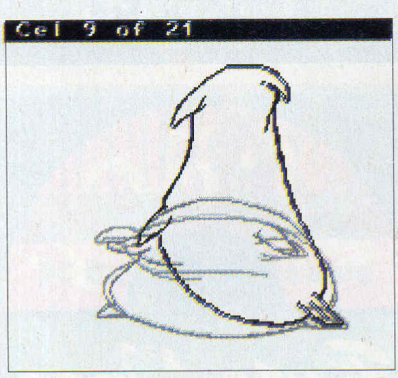


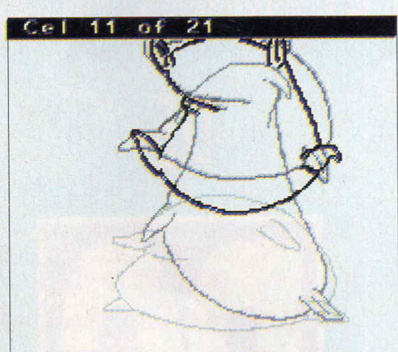


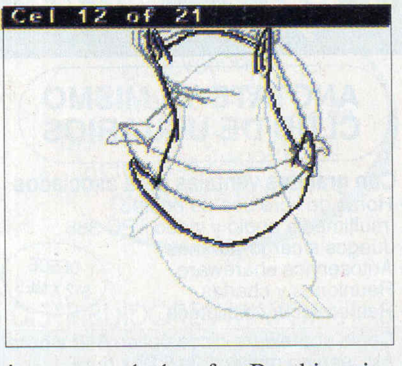












En 1941, Walt Disney visitó la Argentina y fue recibido por Ramón Columba, quien en ese entonces era el presidente de la Asociación de Dibujantes de nuestro país. Dicha visita le sirvió a Disney como inspiración para uno de los más tiernos personajes que creó; éste fue Bambi, quien era ni más ni menos que nuestro hermoso, y hoy en vías de extinción, Ciervo Colorado. Tambien realizó una serie de cortos donde el conocidísimo Tribilín mostraba las diferencias que había entre el Cowboy estadounidense y el Gaucho argentino.

Esta es una pequeña reseña de los comienzos del gran creador de dibujos animados, ya que la historia de Disney continúa y en la actualidad sigue con la misma fuerza aunque ya no esté entre nosotros. Pero los Estudios Disney, como siempre, no sólo fueron un buen negocio, sino que para ellos lo más importante era la felicidad de los niños y así lo hicieron y lo seguirán haciendo.

Animaciones

Cuando se realiza una animación siempre se debe resolver cada parte de los movimientos del personaje y luego pasarlos uno tras otro, lo que produce un efecto visual de movimiento. Para poder lograr una animación totalmente natural no es necesario realizar todos los movimientos (cosa que en realidad sería imposible); ya que la memoria visual y nuestra retina se encargan de "unir" las imágenes.

The Animation Studio se puede utilizar desde diskette y con una memoria RAM de 640 KB, pero los realizadores del mismo aconsejan sobre la conveniencia de poseer por lo menos 4 MB de memoria, aunque esto no es imprescindible. Con relación a la placa de video, éste acepta desde CGA hasta VGA.

Procesos de animación

Para realizar una buena animación es conveniente utilizar la experiencia de los profesionales, ya que éstos dedicaron mucho tiempo para realizar distintos tipos de animaciones, pero esto no es totalmente rígido, ya que cada uno puede modificar el procedimiento y hasta mejorarlo, ya que si se tiene el concepto de que lo que está establecido no puede cambiarse, es evidente que se desliza en una pendiente en la cual caerá en lo obsoleto y por supuesto en desuso. Sin embargo la gente de los Estudios Disney nos aconsejan utilizar este método que hasta el momento les ha brindado excelentes resultados.

HUGO FERNANDEZ


TODO EN COMPUTACION
COMPUMANIA'S 1.0 VERSION
COMPUMANIA'S 2.0 VERSION
GSX 190-270 CPS
CARRO 80 COLUMNAS - MATRIZ DE 9 AGUJAS
$ 230
286 1Mb + MINITOWER + MONITOR SAMSUNG + DRIVE 1.2 + PASSWORD + ANTIVIRUS + TECLADO 101 T. + MANUAL
CONTADO $ 350
386 SX 33/50 Mhz + 1Mb + MINITOWER + MONITOR SAMSUNG + DRIVE 1.2 + ANTIVIRUS + TECLADO 101 T. + MULTIFUNCION
CONTADO $ 430
386 40/70 DX Mhz + 4Mb + MINITOWER + MONITOR SAMSUNG + DRIVE 1.2 + PASSWORD + ANTIVIRUS + TECLADO 101 TECLAS + 128 K MEMORIA CACHE + MULTIFUNCION
CONTADO $ 670
486 TODOS LOS MODELOS SX 25 / DLC-33 / DX-33 / DX-50
DESDE $ 770
DISCO RIGIDO 130 Mb $ 230
MONITOR COLOR VGA $ 280
MONITOR COLOR SUPER VGA $ 320
CD-ROM SONY $ 285
CD-ROM MITSUMI $ 290
SOUND BLASTER PRO $ 180
CONSULTE PLAN CANJE Y POR OTRAS CONFIGURACIONES
IVA INCLUIDO-CON GARANTIA-DESCUENTO A REVENDEDORES
ENVIOS AL INTERIOR
Av. SAN MARTIN 1316 - CAPITAL
TE/FAX: 581-7449
Av. DIAZ VELEZ 5293 - CAPITAL
TE: 982-4552


NO SE DEJE TRATAR COMO UN PERRO NOTE LA DIFERENCIA CONOZCA FIGPAL !!!
Games by
FIGPAL SOFT
Ud. ya nos conoce tenemos todo y mucho más...
PC-XT/AT, C-64/128, AMIGA
*LA MEJOR ATENCION
*CATALOGOS SIN CARGO
*MAS DE 5.000 TITULOS
*GARANTIA DE CARGA
*NOVEDADES TODAS, PERO TODAS LAS SEMANAS
*LOS MAS SEGUROS ENVIOS AL INTERIOR
*VISITENOS DE NADA SIRVE ARREPENTIRSE
HACETE AMIGO DE FIGPAL
RECORDA QUE ESTAMOS, PARA OFRECERTE LO MEJOR, LO MAS NUEVO Y AL MEJOR PRECIO, NO LO DUDES ACERCATE...!!!
CHILE 2530 · (1227) Cap Fed
Congreso


como un PESCADO
Si estas aburrido
pasa por COMPUWORKS y grabate
algo. Varón!!!

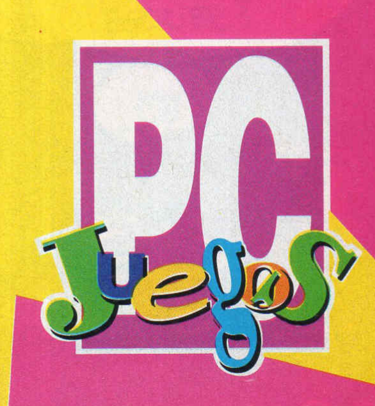
En NOVIEMBRE se abre la inscripción para el



3º

Los expertos en arcade podrán demostrar su habilidad con el PINBALL DREAMS

CAMPEONATO NACIONAL DE ARCADE '94



HISTO











POR EJEMPLO; MIRE ESTA NOTA: "TRUCOS PARA EL CHESS 2001" ¡DAN TRUCOS PARA EL AJEDREZ! ¡A LO QUE HAN LLEGADO!

RIETA

"MODIFICANDO LOS HEXADECIMALES, PODRÁ MOVER EL PEÓN COMO UN CABALLO..."



¡CLARO! ¡ASÍ EL JUEGO PIERDE TODO EL SENTIDO Y DEJA DE SER LO QUE ERA! COMO SI ALGUIEN VINIERA Y ME DIJERA: "ESTA ES LA SOLUCIÓN PARA TU VIDA."



¡NOO! ¡GRACIAS AMIGO, PERO NO LA NECESITO! ¡LA VIDA ES COMO UN JUEGO Y YO VOY A JUGARLA POR MI MISMO!



A LO ÚNICO QUE LLEVAN ESTAS REVISTAS, ES A FORMAR ESPÍRITUS DÉBILES. GENTE QUE NO QUIERE AFRONTAR LA REALIDAD Y SUS PROBLEMAS PORQUE ESPERAN QUE LA SOLUCIÓN SE LAS DE UN TERCERO!



SI DOCTOR...

SR. ALLEN, ESTUVE REVISANDO TODOS SUS ESTUDIOS Y... LO SIENTO... LO SUYO ES INCURABLE...

PERO... ¿CÓMO?... TIENE... TIENE QUE HABER ALGUNA... ALGUNA SOLUCIÓN! NO ES POSIBLE DOCT...

LO SIENTO PERO NO...

¡NO ME DIGA ESO! ¡DEME ALGUNA SOLUCIÓN DR.! DÉMELA POR FAVOR!

EY AMIGO... AQUÍ TIENE LA SECCIÓN "CORREO DE LECTORES" ¿POR QUE NO LES ESCRIBE?

nueva

¿ENCUESTA?

Para conocernos mejor

PC Juegos Nº 16

Completá y envianos esta página por correo, fax o traela personalmente. Tus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

DATOS PERSONALES:

NOMBRE: Leandro E. Cabo

EDAD: 13 años

SEXO:

- [x] M
- [ ] F

DOCUMENTO: 27921640

DIRECCION: S. Remonda 694 A. Alberdi

TELEFONO: 808151

¿Qué computadora usás?

- [ ] 8086
- [ ] 80286
- [x] 80386 SX
- [ ] 80386 DX
- [ ] 80486
- [ ] OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

¿Qué placa de video?

- [ ] HERCULES
- [ ] CGA
- [ ] EGA
- [x] VGA
- [ ] SVGA

¿Qué placa de sonido?

- [x] NINGUNA
- [ ] ADLIB
- [ ] ADLIB PRO
- [ ] SOUND BLASTER
- [ ] SOUND BLASTER PRO
- [ ] SOUND BLASTER 16
- [ ] PRO AUDIO SPECTRUM
- [ ] PRO AUDIO SPECTRUM 16

¿Qué periféricos?

- [x] MOUSE
- [x] JOYSTICK
- [ ] MODEM
- [ ] CD-ROM
- [ ] OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

¿Además de vos, quiénes y para qué usan la computadora?

PADRE

- [ ] Juego
- [x] Trabajo
- [ ] Otros

MADRE

- [x] Juego
- [ ] Trabajo
- [ ] Otros

HERMANOS

- [ ] Juego
- [ ] Trabajo
- [ ] Otros

¿Cómo conociste a PC Juegos?

- [ ] POR PUBLICIDADES
- [ ] ME LA RECOMENDARON
- [ ] LA VI EN UN KIOSCO
- [ ] EN UNA CASA DE COMPUTACION
- [x] EN UNA EXPOSICION
- [ ] DE OTRA FORMA

¿En tu casa compran la revista Segundamano?

- [ ] SI
- [x] NO

Las secciones que más te agradan de PC Juegos son:

- [ ] NOVEDADES
- [x] ARCADE
- [ ] SIMULADORES
- [ ] INGENIO
- [ ] NOTA DE TAPA
- [x] AVENTURAS
- [x] HARDWARE
- [ ] CORREO
- [x] HISTORIETA
- [ ] CURSO
- [ ] RANKING
- [ ] ESTRATEGIA
- [x] TRUCOS
- [x] NOTICIAS
- [ ] NINGUNA

¿Las secciones que no te gustan de PC Juegos son?

- [ ] NOVEDADES
- [ ] ARCADE
- [ ] SIMULADORES
- [ ] INGENIO
- [ ] NOTA DE TAPA
- [ ] AVENTURAS
- [ ] HARDWARE
- [ ] CORREO
- [ ] HISTORIETA
- [ ] CURSO
- [ ] RANKING
- [x] ESTRATEGIA
- [ ] TRUCOS
- [ ] NOTICIAS
- [ ] NINGUNA

¿Qué otras revistas leés?

- [x] MICROMANIA
- [ ] ACTION GAMES
- [ ] CLUB NINTENDO
- [x] OK PC
- [ ] PC REVIEW
- [ ] OTRA
- [ ] NINGUNA

¿Qué otras actividades desarrollás con tu computadora?

- [x] EXPLORO OTROS PROGRAMAS (NO JUEGOS)
- [x] LA APLICO AL ESTUDIO
- [ ] LA USO SOLO PARA JUGAR
- [ ] OTRA APLICACION

¿Qué otras actividades desarrollás?

- [x] ESTUDIO
- [x] DEPORTES
- [x] MUSICA
- [x] TELEVISION
- [x] LECTURA
- [x] CINE
- [ ] OTRAS
- [ ] NINGUNA

Me gustaría que en los próximos números incorporaran comentarios sobre:

DAY OF THE TENTACLE

SPACE QUEST V

Entre los amigos lectores que respondan esta encuesta sortearemos 1 "Buenos Aires CD-ROM". Gentileza de LV&D Sistemas S.A., L. N. Alem 1074 Entrepiso; Av. Cabildo 2165, local 13.

HARD WARE

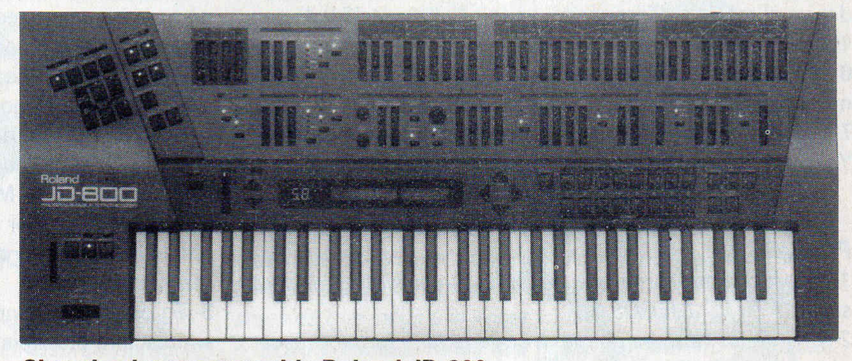
MIDI Y PC
(Segunda parte)

En 1981 nace el lenguaje estándar de comunicación entre instrumentos musicales MIDI (Musical Instruments Digital Interface), con el cual uno podía conectar un teclado de marca Yamaha a uno de marca Roland, tocar una nota en el primero y percibir cómo en el segundo se escucha la misma nota pero con su propio sonido.

1981, además, fue el año de presentación de la Commodore Vic 20, un año antes de Commodore 64, y aunque no era la primera computadora color, llegó a ser la primera por debajo de los trescientos dólares. Tenía 5 Kbyte de RAM y fue un éxito, vendiendo dos millones de máquinas en los siguientes tres años. También en ese año se lanzó la Sinclair ZX 81 por noventa y nueve dólares con un Kbyte de RAM. Toda esta actividad en el mercado de las computadoras personales no iba a dejar de llamar la atención del gigante, así es que en ese año IBM entra al juego con su PC, una máquina con un chip 8088 corriendo a 4.77 Mhz y una memoria expandible de 16 Kbyte a un precio de tres mil dólares.

A pesar del precio, tener la marca IBM le garantiza un éxito a nivel ventas de corporaciones.

Año 1982, Commodore lanza su C 64, la máquina que revoluciona el mercado y que introduce por primera vez el concepto de síntesis de sonido, con posibilidad de generar hasta cuatro voces simultáneas, algo no visto hasta ese momento y superado sólo hace pocos años.



Sintetizador programable Roland JD-800.

El siguiente paso importante en el área MIDI de las computadoras personales es en el '84, cuando Apple presenta la primera Macintosh que con sólo 128 Kbyte cuesta tres mil doscientos dólares. Esta máquina marca el nacimiento de la interfase de usuario a la que todos estamos acostumbrados hoy, es decir ventanas, menúes y mouse. Todos los sistemas operativos posteriores, Windows, Amiga, Atari, son herederos del sistema de la Macintosh. Esta máquina, además, es la primera que empieza a contar con software especializado en el tema musical. Pero para poder utilizar este software la máquina debería tener, primero, conectores MIDI, algo que ninguna computadora hasta ese momento traía incorporado. Es aquí donde nace el concepto de interfase, es decir, un circuito adicional, que conectado a la computadora nos permite convertir alguna de sus salidas o slots en conexiones MIDI.

En el año 1985 vemos un paso más en el avance de las computadoras en el área MIDI, la aparición de la línea ST de Atari con fichas MIDI incorporadas. Entonces el panorama es el siguiente; las Commodore reinan en el mundo de los juegos y las Macintosh y Atari se reparten el mercado musical; las PCs, por el momento, quedan reducidas al mercado llamado "serio". Pero las PCs tienen algo que las diferencia fundamentalmente de todas las demás: su arquitectura abierta.

DANIEL SUEIRO



GERONIMO ROSSI
(MAR DEL PLATA)

Les escribo esta carta para felicitarlos por su excelente revista (la mejor sobre juegos de PC) y para que por favor me aclararan estas dudas:

1- ¿Por qué no salieron publicados los trucos del Prince of Persia II en la revista número 13? (en la doce decía que saldrían).

2- En el juego Police Quest III, en la oficina, me dicen que vaya a un lugar y luego que haga otras cosas, pero cuando vuelvo a la oficina me vuelven a decir que haga lo mismo y así siempre. ¿Por qué pasa esto?

3- En el Amazon se congela la pantalla en una parte del juego cuando venía funcionando todo bien. ¿Por qué se congela? Aclaro que tengo una 386 con 4 MB de memoria.

4- ¿Está prohibido que publiquen las protecciones de manual de los juegos?

5- Desearía que incluyeran mi voto para el Strike Commander en el ranking. A propósito, yo lo hubiera clasificado con 10 puntos en gráficos y en animación.

6- ¿Cómo hago en el Sensible Soccer para cambiar los nombres, las camisetas, etc., de los equipos?

7- ¿Es posible adquirir los números atrasados por correo? Ya que es imposible para mí acercarme a sus oficinas.

Les agradezco muchísimo.

PC JUEGOS:

1- Por la misma razón que no salió Street Fighter II, pero salieron en PC JUEGOS 14.

2- Una de las razones puede ser que te falte tomar o hacer algo antes de llegar a ese lugar. Y otra puede ser que cuando cargaste el juego por primera vez tenías una cantidad de memoria, y luego con el pasar de los días esa memoria fue disminuyendo por el ingreso en el CONFIG.SYS o el AUTOEXEC.BAT de algún nuevo programa residente o algún driver, y no le permita al juego activar lo que sucede luego; esto último es muy común en las aventuras que no se completan en el mismo día, por lo general.

3- Una aventura se cuelga (es decir que queda en un bucle continuo), generalmente porque se realizó algo que no estaba contemplado por el programador y cuando pasó el testeo no fue advertido. La otra razón es por falta de memoria (que no es tu caso), y por último, el juego está fallado y en esos casos tenés que reclamarlo en el negocio en donde lo compraste.

4- No sólo está prohibido, sino que además está penado por la ley. Imaginate que realizaste un programa que te llevó entre seis meses y un año de tiempo, entonces no te gustaría que la protección que le pusiste para que el disco no sea copiado ilegalmente salga publicada en una revista.

5- Tu voto ya fue computado y es muy posible que el Strike Commander fuese para 10, pero nos reservamos ese 10 para ese juego que deje con la boca abierta a todo el mundo.

6- Tenés que editar el equipo y luego con los cursores debés elegir el equipo que deseás cambiar, y con <Enter> lo habilitás, luego usás <Backspace> y ya está, sólo te queda escribir los nombres. Para las camisetas o los pantalones tenés que hacer lo mismo pero cambiar de color con los cursores hacia arriba y hacia abajo.

7- Sí, debés mandar un giro por el valor de cada revista más el gasto de envío y te la remitiremos a tu domicilio.

ANDRES A. WOLOVICH
(LONGCHAMPS)

Bueno, primero voy a empezar por decirles quién soy. Me llamo Andrés, tengo 13 años, aunque probablemente cuando reciban la carta ya tenga 14. El principal motivo de la carta es para felicitarlos por la revista, ya que la mayoría son revistas de consolas y yo odio las consolas. Aparte de las felicitaciones (que son muy merecidas), les escribo para hacerles algunas preguntas (que son bastantes).

1- Dentro de muy poco me van a comprar el VGA, y yo voy a tener una XT, con monitor VGA. Probablemente ya lo tenga para cuando ustedes reciban la carta. El tema es que me gustaría que me dijeran algunos juegos para esa configuración, pero que no sean para XT y Hercules, ya que tengo la mayoría de los juegos que recomiendan para esa placa.

2- Me gustaría que pasaran las soluciones del King's Quest III y que dieran trucos para Blues Brothers, Dragon's Lair II, Time Warp y Mad Mix Games 2. Reconozco que son juegos algo viejos (por lo menos el último que nombré, pero son los juegos que no puedo finalizar o solucionar, como más les guste).

3- En próximos campeonatos de juegos, arcade, aventura, simulación, etc. quisiera que pusieran juegos conocidos y que estén para las configuraciones mínimas. También tendrían que poner concursos de pantallas que tengan como requisito dibujar alguna parte de algún juego y aclarar de qué juego se trata.

4- Me gustaría que me digan cuánto saldría en la actualidad un equipo completo de PC, pero lo más moderno que esté en el mercado y, a todo eso, agregarle multimedia.

Les quería decir que me gustaría armar un Club de Fans de Lucas Arts, llamado Lucas Arts Fans Club, sociedad sin fines de lucro, y quisiera saber si no lo podrían promocionar desde la revista. La dirección es: Av. Longchamps 302, código postal 1854, Longchamps, Buenos Aires, Argentina. Bueno, creo que no tengo nada que decir, así que me despido de ustedes (por fin), pero les doy un consejo: sigan así, y si lo pueden hacer mejor, mejor todavía.

P.D.: Quisiera también que pongan mi voto en el ranking para Monkey Island II.

PC JUEGOS:

1- Nosotros también esperamos que ya tengas tu VGA y que puedas disfrutar de los excelentes gráficos y colores que tienen los juegos. Para usarlos en tu máquina tenés que comprar todos los juegos que no utilicen memoria extendida o expandida, y además que no estén escritos en códigos de 80286 ó mayor.

2- Para nosotros no existen juegos viejos, sólo son juegos que salieron hace algún tiempo, porque si los juegos son



buenos, sucede lo mismo que con el cine, éstos se convierten en clásicos. De los juegos que nombraste tenemos algunos trucos, que ya los iremos publicando de a poco.
3- Como sabrás, resulta muy difícil conseguir juegos para esa placa de video y lamentablemente los próximos campeonatos de arcade tendrán que ser solamente para VGA. En los dos campeonatos se utilizaron los juegos que por encuestas realizadas, eran lo suficientemente conocidos y reunían las características necesarias para poder realizar un torneo por medio de ellos. Te agradecemos la sugerencia para los próximos concursos de pantallas.
4- Realmente ese tipo de información deberías solicitarla a algún comercio especializado, pero para darte una idea una PC 80486 completa con SuperVGA cuesta algo menos de $2.000, y si a eso le agregamos CD-ROM y tarjeta de sonido hay que sumarle $600 más.
Ya son varios los que desean hacer un club de usuarios. Lo que pueden hacer es tratar de contactarse y luego comunicarle por medio de una carta a Lucas Arts sus intenciones, y es muy probable que obtengan todo lo que necesitan para hacerlo.
Por último, tu voto también fue computado. ¡Buena suerte!

DAMIAN ARIEL MARSICANO
(MORON)

Les enviamos esta carta para decirles que hemos creado el L.A.A.I. (Lucas Arts Aventuras Interactivas), en nombre del presidente Damián Ariel Marsicano, fundador de este club sin fines de lucro.
El motivo de esta carta es que los fanáticos de Lucas Arts se comuniquen con nosotros para aclarar sus dudas al teléfono 629-6854.
Sin más que decirles nos despedimos. Chau. Gracias.

PC JUEGOS:
Desde estas páginas les brindamos la oportunidad de que los conozcan y los invitamos a que participen en nuestra revista como lo hace SOLAG (Club de Sierra On-Line), así que les deseamos mucha suerte.

GERMAN CACERES
(ENSENADA)

Los felicito por la revista, no me perdí ningún número y quiero sacarme algunas dudas:
1- Quisiera que en los próximos números sacaran programas del 3D Construction Kit, como ser: para agarrar cosas, hacer movimientos, etc. También quisiera saber cómo hago para utilizar las flechas de los dibujos que vienen con el programa y cómo hacer para que funcione el tiempo, que lo que yo escriba con el print aparezca en la pantalla, poder perder energía, ganar puntaje, que cuando agarro el oro me escriba la cantidad que tomé y cómo pasar con una puerta a otra área.
2- Leí las soluciones del juego Police Quest 3 y no puedo pasar la parte en la que hay que parar a los que van muy rápido, porque cuando voy a detener al señor Ruiz aparece el policía del caso especial (aunque luego encuentro al señor Ruiz y lo paro), pero al tener que detener al que va rápido aparece el de la rural azul que se mueve de un lado para el otro.
3- ¿Cómo hacen ustedes para encontrar trucos poniendo palabras? ¿Cómo las pone la gente que los hace para que las descubran los que juegan?
4- En el juego Indiana Jones y la Ultima Cruzada, ¿Cómo hago para llegar a las calaveras musicales? ¿Podrían marcármelo en un mapa?
5- ¿Podrían publicar el mapa de las cavernas en el juego Indiana Jones y la Ultima Cruzada?

PC JUEGOS:
1 - Como en este número hemos comenzado a publicar algunas instrucciones y ayudas para utilizar el Disney Animation Studio, pensamos hacer lo mismo con los demás programas que sirven para hacer animaciones, juegos, etc., así que pronto le tocará el turno al 3D Construction Kit.
2- Lamentablemente no te podemos ayudar en ese punto del juego, puesto que el atrapar a los infractores sólo es cuestión de habilidad.
3- Muchas veces las palabras están dentro de los programas, y con cualquier editor de disco se ve a simple vista. Es normal que los programadores lo utilicen para probarlo antes de que salga a la venta y luego no lo borren.
4- En la biblioteca tenés que encontrar un libro que habla sobre las catacumbas y allí están los distintos caminos que debés tomar.
5- El mismo juego te lo permite ver cuando en las catacumbas utilizás el libro.

MARIANO SABICHE
DE ROSARIO

Antes que nada los felicito por la revista. Mis dudas son las siguientes:
1- Hace tiempo que tengo el juego Future Wars y no pude hacer nada, sólo agarrar una bandera, un balde, y una clave. Quisiera saber, ¿qué debo hacer?
2- ¿El PageMaker funciona en una AT 286?
3- ¿Qué conviene más, tener un monitor VGA o usar el televisor?

PC JUEGOS:
1- Esperamos publicar las soluciones para la edición del mes de diciembre o enero de nuestra revista.
2- Puede llegar a funcionar, pero el inconveniente que se te presenta es que es muy lento y además necesitás varios megas de memoria, para poder utilizarlo como corresponde.
3- Sin lugar a dudas, el monitor VGA es lo mejor, ya que al mirar un programa en la pantalla de un televisor, te cansaría la vista por el movimiento que tiene la misma (llamado comúnmente " fliqueo").



¡PARTICIPA Y GANA!...

Llamá, votá por tu juego preferido y dejá tus datos (nombre y apellido, teléfono o dirección), y decinos cuántas veces aparece escrito "Ween" en la revista; de esta manera participarás en el sorteo mensual de juegos.

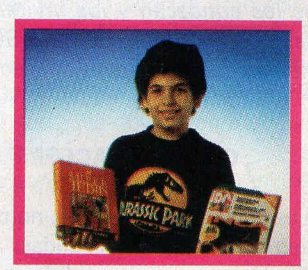
Dejá tu mensaje al 954-1780

Evolución	PCJ 16	PCJ 15	PCJ 14	Juego
=	1	1	1	Monkey Island II
=	2	2	2	Indy Jones & The fate of ...
=	3	3	3	Wing Commander II
=	4	4	4	Prince of Persia II
=	5	5	5	Flash Back
=	6	6	-	Inca
▲	7	8	13	Strike Commander
▲	8	9	17	Sensible Commander
▼	9	7	7	Zool
	10	-	-	Lotus the Ultimate ...
=	11	11	11	King Quest VI
=	12	12	12	Wolfenstein 3D
=	13	13	9	Ultima Underworld
=	14	14	8	Dark Seed
=	15	15	15	Fox
=	16	16	-	Gobliiins
▼	17	10	6	World Circuit
	18	-	-	Lure of Temptress
=	19	19	10	Amazon
	20	-	-	Pinball Dreams

Estos son los ganadores de nuestro concurso con sus correspondientes premios.



◆ **Héctor Alvarez**



◆ **Joaquín Izaguirre**

GANADORES DEL MES

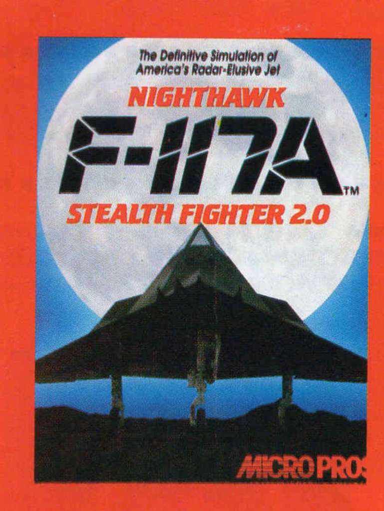
Silvina Kripper
Emiliano Durán

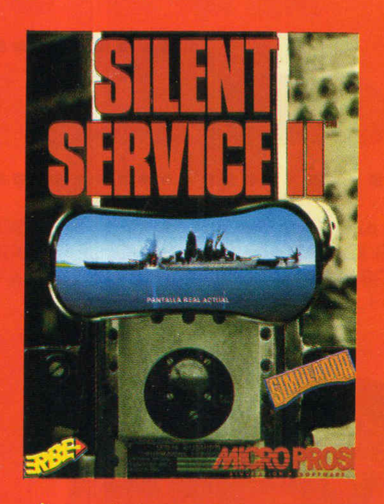
Auspicia este concurso **Set House S.R.L.**, representante exclusivo de **Coktel Vision**, **Coktel Educative Multimedia** y **System 4** de España para Argentina, Chile y Uruguay.

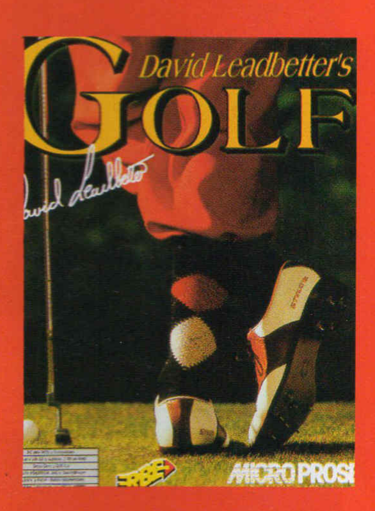
Despegate del resto. Ahora podés llegar muy lejos con los simuladores de MICROPROSE™ ENTERTAINMENT • SOFTWARE

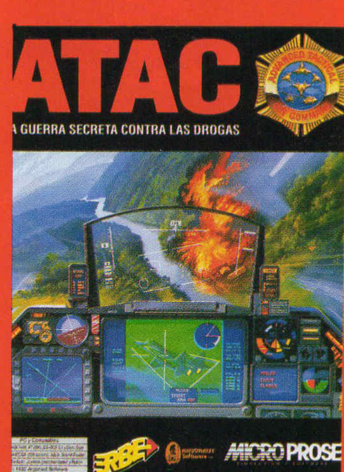
BUSCA LA PROMOCION 2 x 1 ¡ No te quedes afuera !











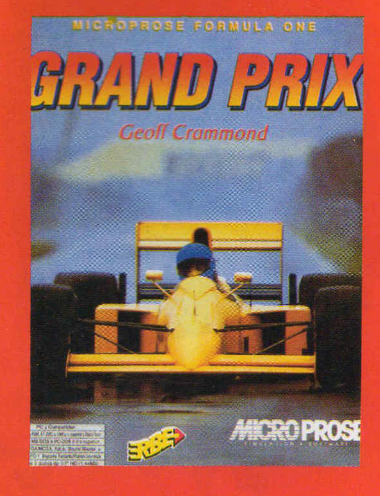




Algunos de nuestros títulos

TASK FORCE 1942 ■ F15 STRIKE EAGLE ■ F19 STEALTH FIGHTER ■ F15 STRIKE EAGLE II ■ GUNSHIP ■ SILENT SERVICE II ■ RAILROAD TYCOON ■ M1 TANK PLATOON ■ AIRBORNE RANGER ■ RED STORM RISING ■ DESERT STORM MISSION DISK ■ MANTIS EXPERIMENTAL FIGHTER CD ROM ■ ATAC ■ DAVID LEADBETTER'S GOLF ■ GRAND PRIX ■ B17 FLYING FORTRESS ■ F117A ■ KNIGTHS OF THE SKY ■ GUNSHIP 2000.

Y muchos más para que sigas jugando con nosotros.





TAMBIEN EN CD ROM

MICROPROSE™ ENTERTAINMENT • SOFTWARE

Distribuye en la Argentina



San José 525 (1076)
Tel.: 381-0256 / 382-8621
Fax.: 381-5562 Bs. As. Argentina.

ADATTO & RACEDO

CAPITAL FEDERAL: • **DAX:** Esmeralda 1037 • **AUDICOM:** Viamonte 731 • **TRUE COMP:** Sarmiento 1382 • **ABACUS COMP.:** Juramento 2414 • **VIDATA COMP:** Raúl S. Ortiz 24 • **DATA SOFT:** Florida 537 Loc. 454 • **LOOK TIME S.R.L.:** Junín 345 • **COMPUTER D&C:** Florida 520 Loc. 26 • **MINX S.A.I.C.:** Paraná 266 • **JET FORMS:** Av. Belgrano 405 • **COMPU FAX:** Viamonte 468 • **R.C.T.:** Tucumán 882 • **COMPULASER:** Amenabar 2246 • **TECHNA:** Melincue 3188 • **BAIDAT COMP. S.A.:** Juramento 2349 • **G.M.G. COMP.:** Viamonte 1782• **MICROCOMPUTO S.A.:** Acoyte 44 Loc. 6 • **INFORMATICA 2000:** Av. La Plata 1768 • **CIEL COMP. S.R.L.:** M. T. de Alvear 720 • **N.V.C.:** Av. Entre Rios 1067 • **PROFESIONAL COMPUTER:** Uruguay 360 • **L.D.F.:** Tucumán 1701 • **EXPERTER S.R.L.:** Lavalle 1421 • **KEEPER S.A.:** Rodriguez Peña 14 • **TECHNOBYTE S.R.L.:** M. T. de Alvear 664.

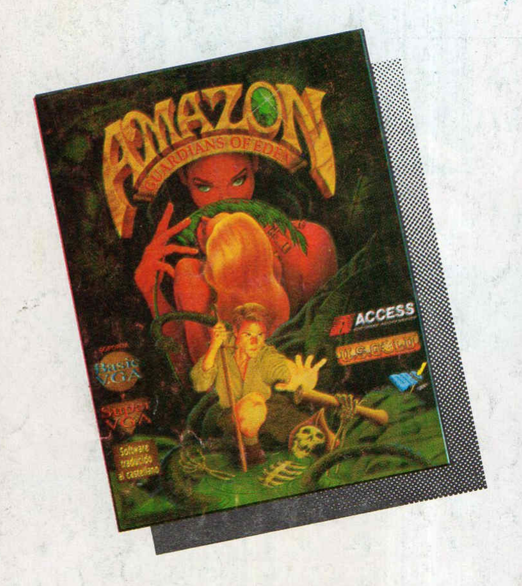
GRAN BUENOS AIRES: • **NAHELY COMP.:** Ugarte 1642, Olivos • **SIR COMPUTER:** 25 de Mayo 373, S. Isidro • **R.G.A. SISTEMAS:** Gorriti 405, Lomas de Zamora • **ATARILANDIA:** Av. Meeks 2? Loc. 11 Lomas de Zamora.

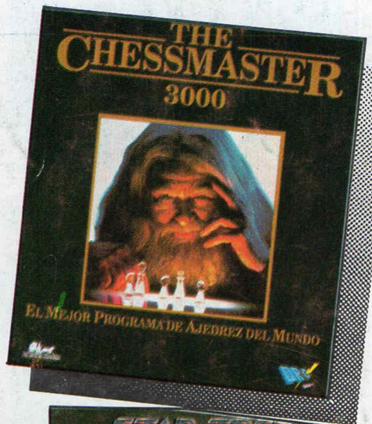
INTERIOR: • **FLAK:** Sarmiento 958 Loc. 21, Rosario • **MICROWORLD:** Godoy Cruz 261, Mendoza • **VICABALI INF.:** 20 de Setiembre 1955, M. del Plata.• **CERDA COMP.:** Diagonal 74 1343, La Plata • **MICRO:** Av. Independencia 2035, M. del Plata • **LEADER COMP.:** Av. Independencia 2335, M. del Plata • **CHIPS:** Lavalle 45 Loc. 27 Mendoza

CAMENTE EN CASTELLANO · UNICAMENTE EN CASTELLANO · UNICAMENTE EN CASTELLANO · UNICAMENTE EN CA

LOS JUEGOS DRO SOFT SON ALUCINANTES...

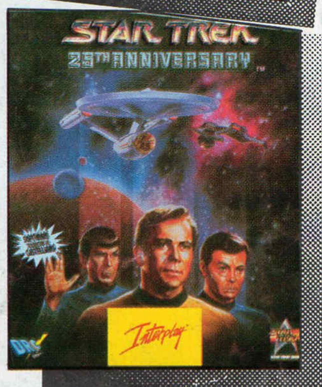
Algunos de nuestros titulos : CARMEN SAN DIEGO (LINEA COMPLETA) ■ DARKSEED ■ FLASHBACK ■ LEGENDS OF VALOUR ■ LEMMINGS ■ MICHAEL JORDAN IN FLIGHT ■ PRINCE OF PERSIA II ■ WING COMMANDER I Y II ■ ULTIMA UNDERWORLD ■ VEIL OF DARKNESS ■ CONTRAPTIONS ■ LINK 386 PRO ■ THE SUMMONING ■ ULTIMA VII ■ RISKY WOODS ■ FIRST SAMURAI. Y muchos más para que sigas jugando con nosotros.





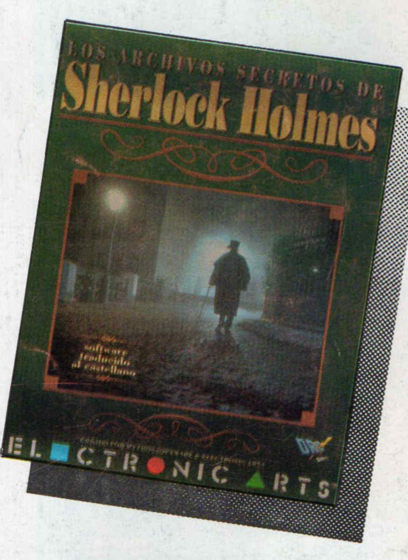
¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?
¡Búscala en el Cosmos!™

PLANETAS Y SATELITES
Broderbund









STRIKE COMMANDER

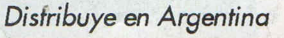
A Chris Roberts Production

ADATTO & RACEDO











San José 525 (1076)
Tel.: 381- 0256 / 382- 8621
Fax: 381- 5562 Bs. As. Argentina.

...ICAMENTE EN CASTELLANO · UNICAMENTE EN CASTELLANO · UNICAMENTE EN CASTELLANO · UNICAMENTE EN CASTELLANO...

ENCUENTRE SU DISTRIBUIDOR MAS CERCANO EN EL INTERIOR DE ESTA PUBLICACION.